bfr 153, FF 21,50, lfr 167, öS 60, sfr 7,-

Spiel Box

Nr. 3 / Juli–September 1983 Das Magazin zum Spielen DM 7,–

Das von vielen bereits totgesagte Murmelspiel ist wieder im Kommen. Landauf, landab sieht man Kinder und Erwachsene begeistert mit den bunten Kugeln spielen. Die SpielBox informiert über das Spiel und seine Regeln.

»Besser spielen«:
Conquest
Focus
Verlies

Sword Quest:
Das wahnsinnige Videospiel

Sieben neue Spiele im Expertentest

Das Murmelspiel– ein ideales und amüsantes Spiel für drinnen und draußen



In diesem Heft: Ein Spiel zum Herausnehmen!



PHILIPS
Krieg im Weltall
4 in 1 Row
Autorennen
Super-Mampfer
Fußball, Eishockey
Laserkrieg
Affenjagd
Revolverhelden
4 in 1 Reihe
See- und Luftkrieg
PHILIPS VIDEOSPIEL
COMMANDER ROM
„Hier lauern ständig neue Abenteuer. Videospiele von Philips."
Ihr Fernseher wird zum turbulenten Spielplatz! Mampfer hasten über die Mattscheibe. Weltraum-Monster greifen die Erde an. Rennwagen flitzen kreischend um die Kurven. Im Urwald sind die Affen los... Schon über 40 Action-Cassetten garantieren bei Philips tollste Abenteuer.
Kommando-Pult mit Multi-Sensor-Tastatur! Mit dieser einzigartigen Bedienungseinheit können Sie Spielflächen ändern, Handicaps einbauen, das Tempo beschleunigen – ja sogar ganze Cassetten selbst programmieren. Einfach an TV-Antennenbuchse anschließen, Videospiel einschieben, und ab geht's in die Welt phantastischer Möglichkeiten. Spielen, kämpfen, lernen, rechnen, musizieren: ein Spaßprogramm mit ständigen Neuheiten.
Der Fachhandel erwartet Sie zum Probespiel! Testen Sie die Spitzenqualität. Und werden Sie Mitglied im Commander-ROM-Club: eigene Club-Zeitschrift, spezieller Club-Shop, große Wettbewerbe. Informationen: Philips Videospiele, Postfach 10 14 21, 2000 Hamburg 1.
Videospiele von Philips



Bildschirmtext

Betr.: SpielBox 1/83, Bildschirmtext für Spieler

Hier einige Anmerkungen zum Thema Bildschirmtext (Btx) und Spiele. Aus dem Postrechner oder einem anbietereigenen Rechner (externer Rechner) können Informationen nur seitenweise gespeichert und abgerufen werden. Der Informationsabruf kann auf zwei Arten erfolgen:

– Eingabe der Seitennummer einer gewünschten Seite (6- bis 16stellig);

– Drücken einer Zahlentaste aus 0 bis 9 oder #, wodurch der Informationsabrufer auf eine, vom Informationsanbieter frei wählbare, andere Seite gelangen kann.

Somit wären Solospiele z.B. nach dem Schema Situation – Entscheidung möglich, wie schon in *SpielBox* 1/83 beschrieben wurde. Da jede beschriebene Situation eines solchen Spiels mindestens eine Btx-Seite beansprucht und ab 1986 jede abgespeicherte Seite den Anbieter 7,5 Pfennig kostet, der Informationsabrufer im günstigsten Fall (Ortsgespräch, 12-Minutentakt) 1,15 DM für 1 Stunde verspielte Telefonzeit plus die vom Anbieter erhobene Seitengebühr zahlen muß, wird sich über stundenlanges Spielen nur die Post freuen.

Unterhalten können sich Teilnehmer über Btx nur mittelbar über Postrechner, wo Mitteilungen von und an andere Teilnehmer gespeichert und nach dem Einschalten des Geräts abgerufen werden können. Das Absenden einer solchen Mitteilungsseite wird ab 1986 40 Pf. kosten. Inklusive Telefonkosten wird diese elektronische Postkarte teurer als eine aus Papier. Diese eingeschränkte Dialogfähigkeit des Btx-Systems könnte für Simultanspiele interessant werden. Der Bildschirm ließe sich einsetzen für die Anzeige von Regeln und Spielergebnissen.

Daß ein Btx-Teilnehmer mit seinem Microcomputer direkt auf den Micro eines anderen Teilnehmers zugreifen kann, ist nicht möglich. Es wird aber möglich sein, Computerprogramme im Postrechner oder einem externen Rechner zu speichern und abzurufen.

Die Speicherung kann allerdings nur ein Informationsanbieter übernehmen. In England, wo das dem Btx verwandte System Prestel eingeführt ist, hat sich eine Firma auf die Speicherung von Spielprogrammen spezialisiert und ist mit einem großen Spieleprogramm im System.

Für weitere Auskünfte stehen wir gerne zur Verfügung.

Lothar Wölfel
c/o Teledienst
Mainzer-Tor-Anlage 45
6360 Friedberg/H.

Mit Verwunderung mußten wir feststellen, daß in Ihrer Ausgabe der *SpielBox* 1/83 nur die herkömmlichen Möglichkeiten von Bildschirmtext erwähnt werden. Durch die rasante Entwicklung dieses Mediums gehört diese Art von Spielen bereits der Vergangenheit an. Durch den Einsatz von intelligenten Endgeräten, wie z.B. MUPID, dem *M*ehrzweck *U*niversell *P*rogrammierbaren *I*ntelligenten *D*ecoder, einer Entwicklung unseres Instituts, ist es auch in Deutschland möglich, über Bildschirmtext Videospiele mit schnell bewegter Grafik abzurufen.

Die Mitarbeiter der Institute für Informationsverarbeitung Graz
Schießstattgasse 4a
A-8010 Graz
Tel. 03 16/82-5-51/13

Vielen Dank für die Informationen. Die technische Entwicklung scheint nicht nur unsere Berichterstattung zu überrollen.

Weiteren Unterlagen aus Graz entnehmen wir ganz erstaunliche Möglichkeiten. In Kurzfassung: Man benutzt ein intelligentes Endgerät (wie den MUPID), lädt dort ein entsprechendes Programm. Lädt ein anderer Teilnehmer auch dieses Programm (Conversation), so können sich die Teilnehmer direkt unterhalten – auf einem zweigeteilten Bildschirm. Das Programm Teleconference erweitert diesen Kreis auf bis zu 10 Personen.

Mit Hilfe des Programms Telechess können zwei Teilnehmer gegeneinander Schach spielen, und sich dabei auch (schriftlich) unterhalten.

Beim Programm Superbrain können Teilnehmer gegen den MUPID spielen (Superbrain = Superhirn). Das Programm Asteroids erlaubt ein Arcade-Spiel mit bewegter Grafik (Flug einer Rakete durch das Weltall).

Uns scheint, es tun sich auch bei Btx neue Möglichkeiten auf. Wir werden uns genauer informieren. *RED.*

Postspiel per Computer

Die Story über das amerikanische Computer-Postspiel *Starweb* in der *SpielBox* 3/82 brachte mich auf die Idee, ein solches Spiel für Deutschland zu entwickeln. Jetzt ist es fertig. Es heißt *Straße der Sterne* und ist ein SF-Spiel. Das Spiel wird über einen Atari 800 abgewickelt. Zu einer Spielrunde gehören 15 Spieler, von denen jeder ein eigenes Volk dirigiert, dessen Herrscher er ist. Auf einem einzelnen Himmelskörper beginnt die Geschichte; über 600 Sterne können erobert werden. Dazu benötigt man Geld. Haupteinnahmequellen sind die Sterne, die, versehen mit Bevölkerung, Industrie und großen Handelshäfen, weiter entwickelt werden und dann Gewinne abwerfen. Außerdem können galaktische Kristallwolken abgebaut und Energiequellen im All angezapft werden. Wer Glück hat, den besuchen die Händlerflotten fremder Lebensformen, da lassen sich oft gewinnbringende Geschäfte abschließen.

Das meiste Geld wird für den Bau von Sternenstraßen und Raumschiffen aufgewendet. Nur über die Sternenstraßen gelangt man ohne Zeitverlust zu den anderen Himmelskörpern, ansonsten bleibt nur ein langsames Schleichen durchs All.

Raumer müssen gebaut werden, damit fremde Sterne erobert und eigene vor Übergriffen anderer Völker (den Mitspielern) geschützt werden können.

Entbrennen Raumschlachten, erhalten die beteiligten Parteien einen genauen Kampfbericht.

Jedes Spieljahr (ein Spielzug) bekommen die Herrscher eine genaue Auflistung ihrer Besitztümer, eine zwei Seiten umfassende große Sternenkarte, in der die Sternenstraßen, Himmelskörper, Händler, Magnetstürme und nicht zuletzt die Flotten der gefürchteten Raketenroboter eingezeichnet sind. Ein zweiseitige Energiekarte läßt erkennen, wo sich in der Galaxis Raumerflotten aufhalten und wie stark diese ungefähr sind.

Die Zugabe für Straße der Sterne geschieht vierzehntägig oder monatlich. Ein neues Spiel startet üblicherweise, wenn eine Gruppe von 15 Spielern zusammen ist, die den gleichen Zugabgabewunsch haben.

Die Spielgebühr beträgt für 6 Züge DM 40,– und ist im voraus zu entrichten. Darin enthalten ist ein ausführliches Regelheft, dem ein Testspiel beigefügt ist. Das Heft mit dem Testspiel kann gegen DM 5,– einzeln bezogen werden.

Anmeldungen bitte an:



Norman Wagner, Savignystr. 51a, 6000 Frankfurt 1.
Postscheckkonto Nr.: 173840-609
Postscheckamt: Frankfurt/M.

Druckfehler

Betr.: Dame-Lösung in SpielBox 2/83, für Ausgabe aus 1/83

Ich bin Abonnent Ihrer Zeitung und habe auch einen Lösungsvorschlag eingeschickt. Habe leider nichts gewonnen, aber was soll's. Einer kann nur gewinnen.

Wenn dann aber eine absolut falsche Lösung als richtige belohnt wird, das wurmt dann doch ein bißchen. Und hier der entscheidende Fehler:

1. Weiß 18–12, Schwarz 17–7, durchaus richtig.
2. Weiß 16–20, Schwarz 7–11, beide Züge falsch.

Weiß versucht zwar mit 12–23 zu drohen, aber mich als Schwarz juckt das überhaupt nicht. Ich spiele Schwarz 7–2 und nun drohe ich mit Mühle 1–2–3.

Weiß muß auf 1 und nun ist's vorbei mit Gewinnen im 4. Zug, denn Schwarz greift an.

Richtig dagegen sind meine Lösungen.

Und wo nimmt eigentlich Weiß im 4. Zug den Stein von Punkt 10 her? Da hat doch während des ganzen Endspiels noch kein weißer Stein gestanden.
Harald Berthauer
4019Monheim 2

Ihre Lösung ist selbstverständlich korrekt. Uns ist leider ein Fehler unterlaufen: Der zweite Zug von Weiß in der Lösung muß 16–10 heißen, und nicht 16–20. Tut uns leid. Als Trost und als Belohnung für die richtige Lösung oben erhalten Sie einen Sonderpreis. RED.

Kreative Spiele

Erstens möchte ich mich in die Reihe der lobenden Leser stellen; besonders gut finde ich die Spielebesprechungen, die Spielwiese und das Spiel zum Herausnehmen.

Zweitens möchte ich anregen„ mal etwas über kreative Spiele zu schreiben. Vielleicht könnten Leser ja auch mal zusammentragen, welche sie kennen. Es müßte doch für viele interessant sein, was es noch so alles gibt außer dem Lexikonspiel oder der Schreib-mal-Kette, oder dem Gedichte-Erfinden. Oder gehört sowas ebensowenig in die *SpielBox* wie typische Partyspiele zum Kennenlernen und Erheitern? Was meinen die anderen Leser? Ich finde, neben soviel Video und Computer könnten diese Spiele – die man nicht zu kaufen braucht – auch ein kleines Eckchen bekommen.

Drittens möchte ich wissen, ob das Spiel *Turnier* gar nicht mehr im Handel ist (Ich glaube, es war von Ravensburger). Kennen es eigentlich viele? Ich finde, es lohnt sich.

Viertens: Wird bei den Spielertagen auch eine Ecke für Hobby-Spieleerfinder vorgesehen? Für die Entwicklung neuer Spiele ist es doch unerläßlich, sie wieder und wieder zu erproben, stimmt's?
Anja Weinhold, Bad Harzburg 1

Beginnen wir mal hinten. Natürlich können Spieleerfinder in Essen ihre Kreationen zeigen. Wer das möchte, soll sich an uns wenden.

Uns ist nur ein Spiel mit dem Namen Turnier *bekannt. Es stammt von Alex Randolph und ist 1977 bei Parker erschienen. Wie viele gute Spiele hat auch* Turnier *nicht den Erfolg gehabt, den es verdient hätte; es verschwand schnell wieder vom Markt.*

Kreative Spiele und Partyspiele gibt es sehr viele – nicht alle sind gut. Es gibt auch ungeheuer viel Literatur über solche Spiele – auch da ist nicht alles gut. Aber unserer Meinung nach ist das Angebot so groß, daß die SpielBox *hier kaum eine sinnvolle Aufgabe leisten kann. Aber vielleicht erhalten wir ja tolle Ideen von unseres Lesern zugeschickt? RED.*

Kensington: Regelprobleme

Die Spielregel von *Kensington* erhält eine Ergänzung, in der es heißt: Es ist erst nach mindestens 2 weiteren Zügen erlaubt, ein gerade geöffnetes Dreieck oder Viereck wieder zu schließen. Diese Regelung habe ich bisher so ausgelegt, daß ein Drei- oder Viereck erst mit dem übernächsten Zug wieder geschlossen werden darf, um eine Zwickmühlensituation auszuschließen. In schematischer Darstellung sieht das so aus:
1. Zug: Öffnung von Drei- oder Viereck.
2. Zug: Zwischenzug, der das Drei- oder Viereck nicht schließen darf.
3. Zug: Schließung des Dreioder Vierecks.

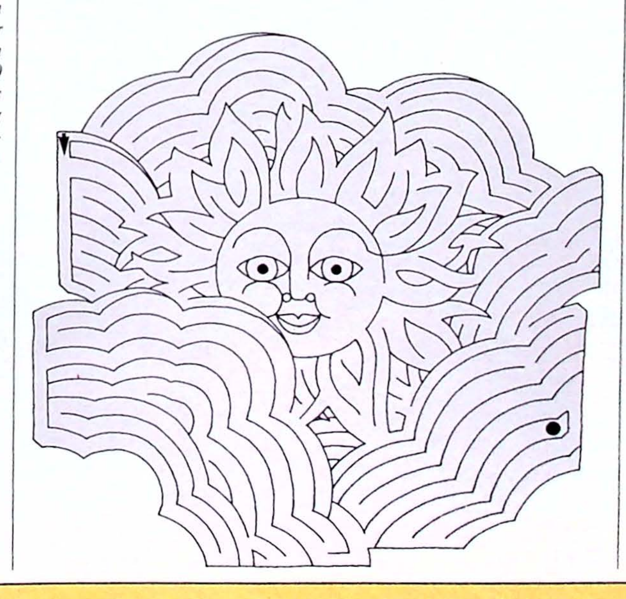
Nun hat mich aber ein Bekannter auf den genauen Wortlaut dieser Spielregelergänzung aufmerksam gemacht, der nach dem obigen Schema die Schließung erst mit dem 4. Zug erlaubt. Wenn man nun diese Regelung als gegeben ansieht, ist m. E. die Übersicht über den Spielverlauf kaum noch gewährleistet.

Ich möchte Sie daher bitten, diese Zweifelsfrage zur Diskussion zu stellen.
Peter Müller
Trockener Kamp 37
3200 Hildesheim

Die englische Regelfassung läßt diese Ergänzung eigentlich nur als „Optional Rule" zu, das heißt, als eine Regelerweiterung, die im Grundspiel nicht vorgesehen ist. Fortgeschrittene Spieler sollten vor dem Spiel vereinbaren, ob man mit dieser Variante spielen will oder ohne.

Der englische Text sagt aus, daß es einem Spieler erst wieder erlaubt ist, ein Drei- oder Viereck zu schließen, nachdem zwei weitere Züge vorbei sind. Es wird kein Unterschied zwischen den Spielern gemacht und so halten wir folgendes Verfahren für korrekt:

Spieler A öffnet ein Feld; Spieler B zieht; A zieht; B zieht; Spieler A könnte jetzt sein Feld wieder schließen: Im vierten Zug. Akzeptiert? RED.



Lob und Tadel

Betrifft: SpielBox 2/83

Hiermit möchte ich gerne Kritik an der letzten Ausgabe der *SpielBox* üben:

1. Diplomacy-Bericht: ausgezeichnet!

2. Spielbesprechungen: *Leg das Rohr* – Für ein Spiel mit einer solch miesen Spielanleitung darf man keine 4 geben. Das ist zuviel. *Pac Man:* Für dieses langweilige Spiel wäre eine 2 angemessen. *Scotland Yard:* Im Prinzip bin ich mit Ihrer Wertung einverstanden. Doch ist das Spiel ausbalanciert?

3. Das Spiel zum Herausnehmen *(Scorpion):* Ich fände es ganz gut, wenn Sie wieder mal statt eines Denkspieles ein Familienspiel herausbringen würden.

4. Varianten und Finessen: Ausgezeichnet!

5. Spielwiese: Recht interessant!

6. Spielwelt: Sehr gut! Doch bitte mehr Informationen aus England und den USA.

7. Rätsel und Denkspiele: Bitte weniger von diesen.

Zum Schluß noch eine Bitte: Bringt doch endlich wieder etwas über Cosim-Spiele.

Bevor ich es vergesse: Eure Zeitschrift ist das Beste, was ich je im Spielebereich gelesen habe.
Holge Knöpke
7410 Reutlingen ▷



Vielen Dank für die Komplimente (wir wollten auch mal ein Lob für uns gedruckt sehen). Leg das Rohr *verdient eigentlich eine 5, nur ist die Regel halt doch gar zu schlecht. Aber ein Lob an* Parker, *eine neue Regel ist schon fertig. Was das Spiel in der Mitte betrifft, so ist es sehr schwer, familiengeeignete Spiele zu finden. Wir tun uns da sehr schwer. Dafür geht Ihre Cosim-Bitte gleich doppelt in Erfüllung: Einmal als Spiel, einmal als Story – in diesem Heft.* RED.

Mit Spannung warte ich auf jede Ausgabe Eures Heftes. Nachdem ich die neueste Nummer verdaut habe, muß ich Euch nun doch mal meine Meinung über Euer Magazin sagen. Das Gute zuerst: mußte man früher meilenweit laufen, um eine *SpielBox* am Kiosk kaufen zu können, so findet man sie dort heute leichter und schneller. Was ich in jeder Ausgabe zuerst lese, sind die Spielbesprechungen und die Varianten und Finessen. Diese beiden Einrichtungen sind sehr hilfreich und vom ersten Heft bis heute kontinuierlich gut. Schade ist, daß die Spielbesprechungen im neuen Heft so zusammengedrängt wurden. Bei dem Spiel *Play West* vermisse ich ein Foto und auch *Dallas* hätte besser illustriert werden können. Wie sieht bei *Dallas* der Spielplan aus? Ich hoffe, die Spielbesprechungen kommen in Zukunft nicht ständig in dieser komprimierten Form.

Wirklich ärgerlich ist das Spiel zum Herausnehmen. In den ersten drei Ausgaben der *Spiel Box* fand man sehr schöne und originelle Spiele. Sie rechtfertigten den relativ hohen Heftpreis von 7 DM. Die erste Enttäuschung kam dann in Nr. 3/82, zwei Spiele, die man ebensogut im Heft hätte beschreiben können. Das gleiche gilt für das neue Spiel *Scorpion*. Ein (wenn auch verkleinertes Damenbrett) braucht man nicht als Spielbeilage abzudrucken. Da fühlt man sich – um eine Formulierung aus Ihren neuesten Spielebesprechungen aufzugreifen – als Käufer übers Ohr gehauen.

Sieht man sich die Titelbilder der letzten beiden *SpielBoxen* an, glaubt man, eine Zeitschrift für Videospiele zu kaufen. Sicherlich expandiert der Videospielmarkt, aber rechtfertigt das allein, diesem Thema einen so breiten Raum zu widmen? Immerhin gibt es inzwischen mehrere Video-Zeitschriften, in denen diese Spiele besser aufgehoben sind. In der *SpielBox* sollte jedenfalls weniger darüber berichtet werden! Welchen Zweck erfüllt eigentlich die Spielwiese? Ist sie nur ein Lückenfüller? Diese reine Aufzählung von Spielen bringt viel zu wenig Information und enthält darüber hinaus noch ein krasses Fehlurteil über das Spiel *Transfer*. Es wäre schön, wenn der Autor sich besser über die Spiele, über die er schreibt, informieren würde, und nicht einfach die Firmenprospekte abschreibt.

Sabine Kirk,
2000 Hamburg 70

Gott sei Dank, die SpielBox *hat auch weibliche Leser. Über sachliche Kritik freuen wir uns immer, da gibt es nichts zu verzeihen. Die* SpielBox *versteht sich als eine Zeitschrift für Spieler – für alle Spieler, egal was oder womit sie spielen. Die* SpielBox *wird von Spielern gemacht und wir, die wir diese Hefte produzieren, müssen feststellen, daß Videospiele durchaus spielenswert sind. Das „degenerieren" finden wir überhaupt nicht zutreffend; zumindest nicht für die Spiele, die wir meinen. Wir haben ab dieser Ausgabe für die Berichterstattung über Videospiele eine neue inhaltliche Struktur gewählt – wie wir meinen, eine bessere. Was meinen Sie denn dazu?*

Die SpielBox *erscheint nur viermal im Jahr und mit begrenzter Seitenzahl. Wir leiden also grundsätzlich unter Platzmangel. Die* SpielBox *hat Leser mit sehr breit gestreuten spielerischen Interessen – und wir müssen allen diesen Lesern etwas bieten. Haben Sie bitte Verständnis für Kürzungen (auch uns tut das weh). Was das Spiel zum Herausnehmen betrifft, so geloben wir Besserung. Obwohl wir natürlich der Meinung sind, daß die Qualität eines Spieles entscheiden sollte, und nicht die Art des Spielplans.*

Die Spielwiese ist kein Lückenfüller. Sie versucht, die Breite des Angebots zu zeigen, während die Spielebesprechungen in die Tiefe gehen. RED.

Gesucht

Da die Spieleneuheiten immer magerer werden, suchten wir nach weiteren Spielen, vor allem aus dem nicht-kommerziellen Bereich. Wir sind da auf einen interessanten Markt gestoßen, der aber nur schwer zu durchschauen ist.

Vielleicht können uns *Spiel-Box*-Leser bei folgenden Anliegen weiterhelfen:

Wir suchen ständig Adressen von und Informationen über noch existierende Promotion- (Werbe-), Alternativ- und allgemein nicht im öffentlichen Handel erhältliche Spiele.

Ingo Faustmann,
Gustav-Radbruch-Straße 21,
2800 Bremen 41

Nachdem ich in der *SpielBox* 1/83 die Variante zu *Verlies* gelesen hatte, beschloß ich, mir dieses Spiel zu kaufen. Jedoch wurde mir in zahlreichen Geschäften gesagt, daß dieses Spiel nicht mehr geliefert würde. Können Sie mir helfen, an das Originalspiel zu kommen?

Sebastian Gaster
Bodenschneidstraße 1
8162 Schliersee 2

Der Hersteller Parker *hat das Spiel* Verlies *aus dem Programm genommen, und es dürfte nur noch selten zu bekommen sein. Vielleicht verkauft einer unserer Leser das Spiel?*

Alternativ könnten Sie das amerikanische Originalspiel Dungeon *(TSR) erwerben. Bezugsquelle: Europa Hobbies, Pilgerstraße 5, CH-4055 Basel, Schweiz* RED.



Europa-Hobbies

Mehr als zweitausend Importspiele enthält der neueste Katalog von Europa-Hobbies. Die Spiele kommen überwiegend aus den USA und England ohne deutsche Übersetzungen der Regeln. Boardgames, Rollenspiele und Cosims finden sich im Katalog. Erhältlich gegen Zahlung von DM 4,– incl. Porto; PCK: Krlh 707 55-757. Walter Luc Haas, Pilgerstraße 5, CH-4055 Basel

Kooperative

In einem kleinen Dorf in der Rhön ist ein neuer Verein gegründet worden: Spielwiese-Kooperative: Tanz, Spiel, Musik, Theater, Gestaltung. Dieser überregional arbeitende Verein hat sich folgende Aufgaben gestellt:

– Hilfen und Anregungen zur Freizeitgestaltung in Familie und Kleingruppe

– Durchführung von Seminaren und Freizeiten für Kinder, Jugendliche, Erwachsene und Senioren

– Planungshilfen, Bereitstellung von Materialien bei Spielaktionen und Spielfesten

– Schulung und Weiterbildung von Mitarbeitern in Gruppen, Vereinen, Verbänden, Gemeinden und Schulen. Wer mehr wissen möchte, kann sich an folgende Adresse wenden: Reinhard und Christa Wehnert, Wiesenhaus, 6419 Silges/Rhön.

Leg das Rohr

Ausnahmsweise sehr schnell (und richtig) geschaltet hat die deutsche Tochter des US-Spieleherstellers General Mills, Parker-Spiele. Man nahm sich die berechtigte Kritik an der Spielregel von *Leg das Rohr* zu Herzen.

Die Regel wurde völlig überarbeitet und liegt bereits in ihrer neuen Fassung vor.

Um all denen entgegenzukommen, die eines der ersten Spiele gekauft haben und nun auf der alten Regel sitzen, bieten die Parker-Leute folgendes an:

Gegen Einsendung eines frankierten und addressierten Rückumschlags kann die neue Spielregel von *Leg das Rohr* angefordert werden. Wir meinen: Ein hoffnungsvoller Ansatz. Schreiben Sie an: General Mills, Inc., Frau B. Jäger, Stichwort: Spielregel, Postfach 30 01 40. 6054 Rodgau 3.



Foto: Margrit Berger

Die Zehntausende von Puzzle-Spielern haben jetzt einen deutschen National-, zugleich aber auch einen Weltverband: Auf Schloß Wolfegg bei Ravensburg wurde am 10. Juni 1983 die Interpuzzle Association (IPA) von einem halben Hundert engagierter Puzzle-Spieler gegründet. Der leidenschaftlichste und beim ersten IPA-Turnier erfolgreichste Spieler (280-Teile-Puzzle in 42 Minuten) wurde auch der erste IPA-Präsident: Max Willibald Erbgraf zu Waldburg-Wolfegg. Unser Foto zeigt ihn mit seiner Familie. Die Ziele der neuen Association sind: Förderung des Puzzlens in der Familie, aber auch in Therapie und Altersarbeit; Ausrichtung von Turnieren und Meisterschaften (siehe SpielBox*-Spielertage in Essen); Errichtung eines Puzzle-Museums. Adresse: IPA – Interpuzzle Association, Schloß Wolfegg, 7962 Wolfegg. Jahresmitgliedsbeitrag: DM 60,–.*

Südwärts

Zu Ihren Gunsten gehen wir davon aus, daß Sie Ihren Urlaub noch vor sich haben. Sollten Sie sich in Richtung Süden bewegen, ein Tip von uns: Fahren Sie durch die Schweiz und kaufen Sie dort ein paar Spiele ein (die es hier nicht gibt).

Zwei Läden können wir unbedingt empfehlen: *Jackpot* in Zürich, Weinbergstraße 18; *Spielbrett* in Basel, Rumelinsplatz 9. Sie finden dort ein sehr großes Spieleangebot. Besonders achten sollten Sie auf die Spiele von Carlit: Ein sehr schönes *Cluedo, Giganten*, eine sehr gelungene *Stratego*-Variante, usw. Und: Herzliche Grüße an die Schweiz.

Auferstehung

Es geschehen doch noch Zeichen und Wunder. Nach dem Konkurs von Bütehorn schienen viele der zum Teil hervorragenden Spiele verschwunden. Das ist nicht so. Der Verlag Hexagames, bekannt durch *Long-Short*, hat die meisten Bütehornspiele übernommen und wird sie weiter produzieren. Unter anderem werden angeboten: *Conquest; Epaminondas; Geister; Dampfroß; Pferdeäppel; Räuber + Gendarm; Sirus; Blokkade; Scalino; Fixstern.* Adresse: Hexagames, Lilienstraße 10, 6072 Dreieich.

Erfinder

Schon wieder hat ein *SpielBox*-Leser zugeschlagen. Erwin Kollmar war mit dem Spielangebot nicht zufrieden. Er hat darum Spiele entwickelt und auch gleich kleine Auflagen produziert. Der erste Titel ist *Black Jack 2000*, eine Abwandlung des normalen Black-Jack-Spiels, allerdings mit Spielplan (Preis DM 98,–). Der zweite Titel heißt *Würfel-Roulette*, eine Roulette-Variante mit größeren Gewinnmöglichkeiten (DM 35,–). Informationen bei: Erwin Kollmar, Lerchenweg 7, 6348 Herborn-Hörbach).

Schwarz-Rot-Gold heißt eine weitere Spieleneuheit: das Spiel ist eine drei-dimensionale Tic-Tac-Toe-Variante, allerdings in ungewöhnlicher und guter Aufmachung.

Man kann nur staunen, mit welchem Einsatz und Elan so viele Erfinder an die Realisierung ihrer eigenen Ideen gehen. Wenn nur alle professionellen Hersteller so zur Sache gingen. *Schwarz-Rot-Gold*, Elmar-Spiele, für ca. 18,00 DM im Handel. Informationen bei: Elmar Lausberg, Postfach 1461, 5778 Meschede.

Monopoly-Meisterschaften

Die regionalen Ausscheidungen zur Ermittlung des deutschen *Monopoly*-Meisters sind soeben zu Ende gegangen. In elf Bundesländern wurden die Landessieger ermittelt; gespielt wurde in den Hertie-Wertheim – Kaufhäusern. Der NRW-Sieger Markus Meise, 16 Jahre, kommt aus Essen und trifft sich Ende August mit 10 anderen Landessiegern und dem deutschen Meister des Vorjahres gegen Ende August auf der Zugspitze. Dort wird der deutsche Meister ausgespielt.

Um an der Monopoly-Meisterschaft teilnehmen zu können, mußte man drei Fragen beantworten – richtig natürlich!

1. Aus welchem Land kommt Monopoly?

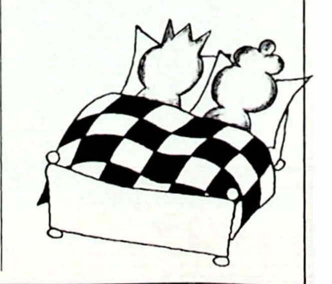
2. In welcher Stadt wurde es erfunden?

3. Wieviel Geld bekommt man, wenn man über LOS kommt?

Läppisch – oder?

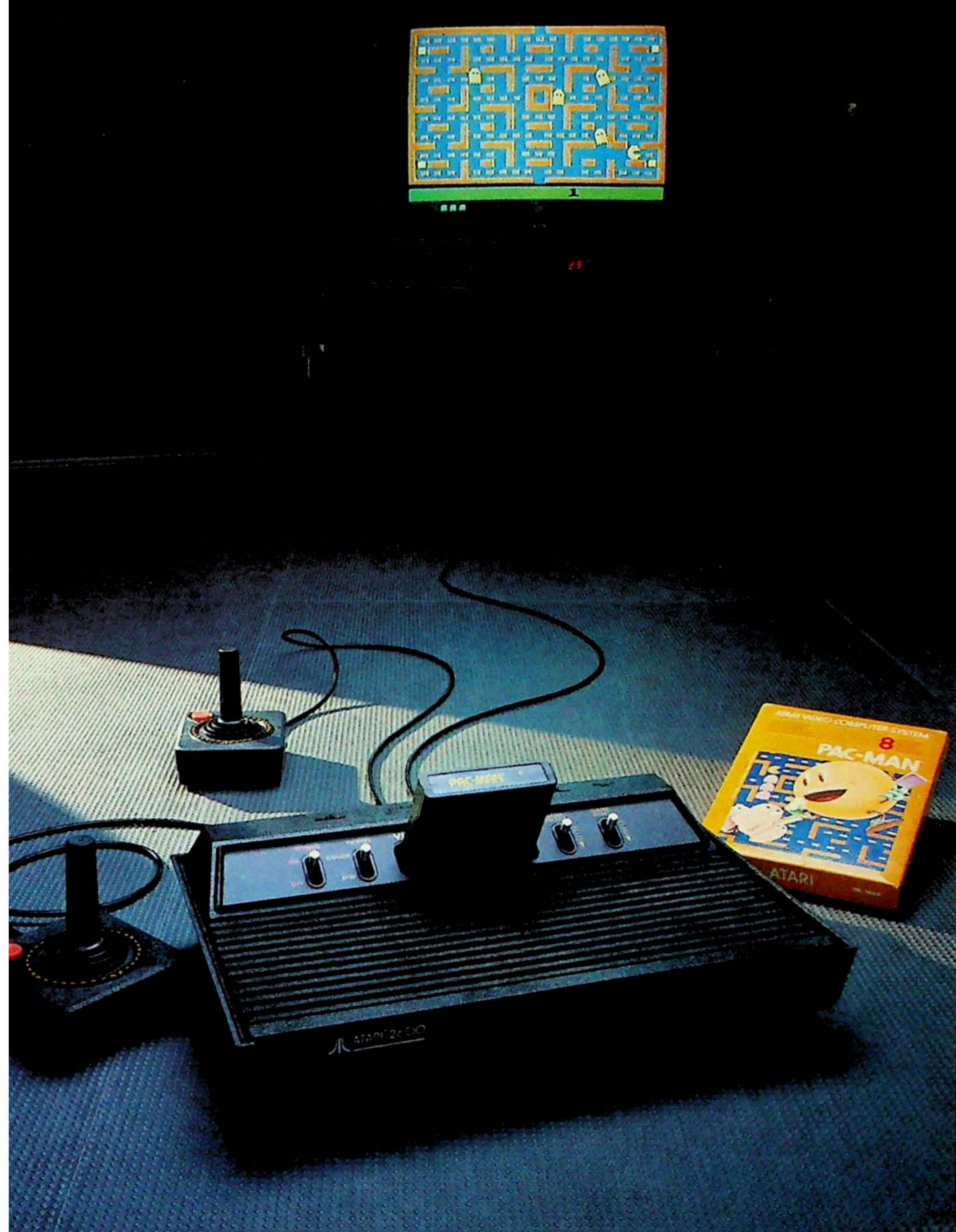
Schreiben Sie uns auf einer Postkarte die drei richtigen Antworten. Wir verlosen unter den Teilnehmern mit den richtigen Antworten eine ganz seltene Monopoly-Ausgabe: Einen Nachdruck der Monopoly-Ausgabe von 1936.

Und für das nächste Jahr wollen wir hoffen, daß auch die *SpielBox* Leser zur Teilnahme eingeladen werden.



Zwei Welterfolge für 349 Mark*.

Kann die Konkurrenz da noch mitspielen?



Was habt Ihr davon, wenn Ihr Euch für ein ATARI Video-Computer-System™ entscheidet?

Erstens: das erfolgreichste Video-Computer-System der Welt.

Zweitens: PAC-MAN, die erfolgreichste ProgrammCassette, die es je gab.

Und das alles zusammen zum sensationellen Preis von 349 Mark*.

Bei soviel Erfolg ist es kein Wunder, daß die Konkurrenz mitspielen will. Das soll sie auch. Und zwar mit deren beliebten ProgrammCassetten, wie Donkey Kong[1], Pitfall[1], Frogger[1] oder Demon Attack[1], die es natürlich passend für das ATARI Video-Computer-System™ gibt.

ATARI ist übrigens ganz leicht zu handhaben. Man braucht es nur am Antennen-Eingang des Fernsehers anzuschließen, Cassette rein, und schon geht's los.

In Kaufhäusern, Spielwaren- oder Fernsehgeschäften könnt Ihr ATARI ausprobieren. Ihr werdet Euren Spaß dran haben.

*unverbindliche Preisempfehlung.
[1]eingetragenes Warenzeichen.

Wie werde ich Mitglied im ATARI-Club?

Ganz einfach. Schreibt an den ATARI-Club, Postfach 600168, 2000 Hamburg 60. Die Mitgliedschaft ist kostenlos. Und lohnt sich auf jeden Fall.

Name:

Adresse:

Ich habe schon ein ATARI Video-Computer-System™: ☐ ja ☐ nein

ATARI®

A Warner Communications Company

Mit uns könnt Ihr was erleben.

MURMELN: NUR EIN KINDERSPIEL?

Als Kind in Koblenz spielte ich mit den anderen Jungen mit Achatkügelchen, die den Weg in kleine gegrabene Löcher finden mußten. Das weiß ich noch, daß mich die schönen bunten Farben dieser Achatkugeln in meinen Träumen verfolgten." Nur die Erinnerung (um 1900) eines einzelnen an seine glückliche Kindheit und deren Spiele? Werden Erwachsene nach den Lieblingsspielen ihrer Kindheit gefragt, wird immer wieder das Murmelspiel genannt: „allbeliebt", das „liebste Vergnügen" oder gar der „König aller Straßenspiele". Seit dieser Zeit aber wird Jahr für Jahr mit Murmeln immer weniger gespielt.

In den fünfziger Jahren, als langsam der Spielraum der Kinder durch die zunehmende Motorisierung eingeengt wurde, bedauern bereits einige Volkskundler, so Reinhard Peesch in seinem Buch „Das Berliner Kinderspiel der Gegenwart (1975): „Vor fünf Jahrzehnten konnte Bernhard Schmidt allein im Osten Berlins noch eine Fülle verschiedener Formen des Spiels mit Tonkugeln aufzeichnen. Nach den Beobachtungen in den letzten fünf Jahren sind die meisten dieser alten Formen heute verschwunden." Nur wenige Jahre später waren beinahe alle Murmelspiele verschollen.

„Wiederentdeckt" wurde das Spiel mit Ton- oder Glaskugeln durch die Kindergartenkontakte mit ausländischen Kindern, die ihre eigenen Spiele mitbrachten. Eine befragte Kindergärtnerin erinnert sich: „Bei uns haben die türkischen Kinder das Murmelspiel mitgebracht."

Seit zwei oder drei Jahren sind die großen, schönen und von den Kindern früher heiß begehrten Glasmurmeln wieder in den Auslagen der Spielwarengeschäfte zu finden. Diese Spielkugeln aus Ton, Glas, Stein und früher auch aus Porzellan haben regional die unterschiedlichsten Bezeichnungen – z. B. Klicker, Schußkugeln, Schieber, Schusser, Marmeln, Murmeln usw. Dabei weisen Namen wie Marmeln, Marmörle und Marmelkugeln auf den ursprünglichen Werkstoff Marmor hin.

Murmelmühlen. Mit diesem Hinweis sind wir auch schon mitten in der Fabrikationsgeschichte. Sicher, Adam und Eva haben nicht nachweislich mit Murmeln gespielt, aber bereits die griechischen und römischen Kinder kannten dieses Spiel. Nach frühen Wegzollunterlagen sind bereits im 16. Jahrhundert Steinschusser aus dem Berchtesgadener Land über Hamburg, Rotterdam und London bis nach Ost- und Westindien transportiert worden. Die Kugeln, verpackt in Säcken oder Fässern waren ein willkommener Ballast für die Segelschiffe, die auf der Heimreise Gewürze, Seide und andere Waren aus dem Orient mitbrachten. Reich werden konnte man als Kugelmüller nicht. Im 17. Jahrhundert wurden etwa 1000 Steinkugeln für zehn Kreuzer verkauft und um 1890 wurde ein Gewinn von 1,80 Mark erzielt.

Moritz von Thümmel, Minister des Herzogs von Sachsen-Coburg, hatte etwa um das Jahr 1770 eine Fabrik für steinerne Kugeln angelegt, eine Wassermühle in Oberwohlsbach, die täglich 20 000 Stück herstellen konnte. Das Material war ein marmorartiger Kalkstein, der mit einem Hammer in viereckige Stücke geschlagen wurde und dann in die Mühle wanderte.

1805, nach 35 Jahren, verkaufte Thümmel seine Fabrik dem Herzog von Coburg. Noch in den zwanziger Jahren dieses Jahrhunderts wurden am gleichen Ort, anderthalb Stunden von Coburg entfernt, Murmeln „gemahlen".

Hauptabsatzgebiet waren seit der Fabrikgründung England und Holland, von wo aus die Murmeln weiter nach Indien verschifft wurden. Sicherlich nicht als Kinderspielzeug, sondern ganz handfest als Tauschware, ähnlich den berüchtigten Glasperlen, gegen die in der Frühzeit des Kolonialismus häufig Pelze, Elfenbein und anderes eingetauscht wurden.

Im „Technologischen Magazin" von Gatterer in Memmingen (1790), einer frühen Gewerbezeitschrift, wird in einer Abhandlung über die „Verfeinerung der Knicker" in Groß-Allmerode berichtet, daß um die Mitte des 18. Jahrhunderts dort 21 Meister des Knickermacher-Handwerks arbeiteten. In Untersberge bei Salzburg, war eine weitere bekannte Murmelfabrik angesiedelt, „eine der umfangreichsten Werkstätten dieser Art" schreibt Hermann Wagner, im „Illustrierten Spielbuch für Knaben" von 1903. Zur Herstellung heißt es:



„Die kleinen Marmorabfälle zerschlägt man würfelig in rundliche Stücke und bestimmt sie zu Spielkugeln. In einer Schlucht des Unterberges braust ein Bergwasser, welches in viele kleine Gerinne verteilt und nach ungefähr 50 kleinen Kugelmühlen geleitet wird. Jede solche Kugelmühle besitzt einen schweren festliegenden Mühlstein, auf dessen waagerechter Oberfläche 6–12 kreisförmige Rinnen ein-



gearbeitet sind. Auf diesem Grundsteine dreht sich ein ebenso großer, scheibenförmiger und schwerer Buchenklotz. In der Mitte des letzteren befindet sich eine senkrecht stehende Achse und an deren oberem Ende ein waagerecht liegendes Schaufelrädchen, das durch das Wasser in Umdrehung versetzt wird. In die Rinnen des Grundsteines legt man einige Eisenkugeln, welche die erwünschte Größe regeln sollen; den übrigen Raum der Rinnen füllt man dann mit den zurecht geschlagenen Marmorstükken und läßt das Wasser auf das Schaufelrad stürzen. Anfänglich dreht sich der Holzblock nur langsam um. Zuletzt sind die Steine bis zur Größe der Eisenkugeln abgerieben worden. Der Läufer schleift mehr und mehr auf dem Grundstein und steht schließlich still. In je 12 Stunden macht eine solche kleine Mühle mit je 12 Ringen gegen 250 Kügelchen fertig, in einem Tage 500. Alle fünfzig Mühlen erzeugen während des Sommers täglich 20 000 Marmorkugeln . . . zur Freude und Lust der Knabenwelt."

Noch heute arbeitet eine Untersberger Kugelmühle im Berchtesgadener Land. Der Gastwirt und Kugelmüller Stefan Pfnür, dessen Familie die Kugelmüllerei seit 1683 betreibt, führt seine Kugelmühle „nur noch als Attraktion zu seiner gutgehenden Bergwirtschaft". Während früher nur durch langjährige Reibung in den Hosentaschen der Knaben die Murmeln den wahren Glanz bekamen, greift der Kugelmüller heute zu einem Trick. „Er spannt die Kugeln in eine Drehspindel ein und bringt sie mit Kleesalz und Politurlappen auf Hochglanz." Wahre Wunderwerke sind besonders die Murmeln, die aus Findlingen, mit andersfarbigen Einlagerungen und versteinerten Schnecken, gedreht werden.

Halbedelsteine. Ein weiteres Zentrum der Steinmurmeln, genauer der Halbedelstein-Murmeln, ist Idar-Oberstein, berühmt für seine Achat- und Onyxmurmeln. Bis nach Afrika und Nordamerika wurden diese Murmeln vorwiegend von Thüringer Spielzeughändlern exportiert. Einen Höhepunkt erreichte die Produktion zwischen 1880 und 1890. Die Kugeln aus Tigerauge, Achat usw. wurden von der modebewußten Damenwelt auch für die Verzierung der Hutnadeln verwendet.

Der Höhepunkt der Murmelfabrikation muß um 1900 erreicht worden sein. Die bisherigen Importländer begannen eigene Fabrikationsanlagen aufzubauen oder entwickelten industrielle Alternativen zur bisherigen Handarbeit. In einem Bericht der Handels- und Gewerbekammer zu Sonneberg von 1896 wir berichtet: „Das Schlagen der Märbelsteine vor deren Überführung in die Märbelmühlen beschäftigt eine größere Zahl in der Schalkauer und Eisfelder Gegend bei sehr geringem Verdienste. Die Märbel selbst, welche grau und poliert in den Handel kommen, finden – freilich auch zu sehr niedrigen Preisen – Absatz namentlich nach England und den Vereinigten Staaten."

Anläßlich der Berliner Heimarbeitsausstellung 1925 finden sich einige Hinweise auf diese sterbende Industrie. Bei einer täglichen Arbeitszeit von 12 bis 14 Stunden mit dem unterirdischen Brechen der Steine und dem Spalten in Würfel für die Murmelmühle einen Stundenverdienst von 10 Pfennig. „Die Steinmärbelindustrie ist im Niedergang und wird durch Märbel aus Ton verdrängt. Das Spalten von Märbeln ist für alte Leute die einzige, aber schlechteste Verdienstquelle."

Nach diesem Einblick in das Heimarbeiterelend wird ver-

Ein Kinderspiel sind Murmeln ganz und gar nicht. Auch Erwachsene entdecken es. Im Grunde sind Murmeln das Boulespiel für das Wohnzimmer, den Kleingarten, den Hinterhof.

ständlich, daß es im Juli 1937 in einem Bericht der „Deutschen Spielwarenzeitung" heißt, „daß von 74 Märbel-Betrieben im Jahre 1980 heute nur noch zwei Märbelmühlen laufen und diese nur bei Vorliegen von Bestellungen".

Glas-Porzellan- und Ton-Murmeln. Die feineren, schönen und sehr teuren Murmeln waren die Glas- oder Porzellanmurmeln. Während die Tonmurmeln von Kindern nur als notwendiges Übel betrachtet wurden, – sie gingen rasch kaputt waren unansehnlich und billig – hatten besonders die Glasmurmeln einen hohen „Tauschwert". Die ungefärbten Tonmurmeln galten in Göttingen z. B. „eins", die bunten Tonmurmeln „zwei". Sie waren das Kleingeld der Murmelbesitzer. Peesch beschreibt in seinem „Berliner Kinderspiel": „Der Wert der Glaskugeln wird nach Murmeln gemessen. Sie heißen daher je nach Größe Fümwer, Zehner, Zwanziger, Dreißiger oder Vierziger."

Waren die Porzellanschusser schon im frühen 18. Jahrhundert beliebt und bekannt – ein Fabrikant war die Porzellanfabrik Dressel und Küster u. Co. in Scheibe/Thür. – so sind die Glasmurmeln erst um 1850 erfunden worden. Im Bericht über die Allgemeine Deutsche Industrieausstellung in München 1854 heißt es: „Eine nicht uninteressante Neuigkeit, die vielleicht einer besseren Entwicklung fähig ist, sind die Glasschusser von der Erfindung des Christian Greiner."

Diese Vorhersage hat sich erfüllt. Glasmurmeln werden heute noch hergestellt, mit wunderschönen farbigen Einschlüssen in Form glitzernder Spiralen und schillernder Metalleinschlüsse. Sehr selten sind die frühen Glasmurmeln aus Thüringen mit farbigen Einschlüssen in Form von Hasen, Bären und anderen Tierdarstellungen.

Nach dem Zweiten Weltkrieg wurde in Flensburg 1949 die Murmelfabrik Kaltona GmbH gegründet – Produktionsprogramm: Murmeln, Spezialkugeln. Um 1960 wurde dieses Unternehmen von der Schieferfabrik Friedrich Büchner in Lud-

Die alten Regeln sind noch aktuell

Wie die Kinder um 1900 mit ihren Murmeln spielten zeigt ein Auszug aus den Spielanleitungen von Hermann Wagner „Illustriertes Spielbuch für Knaben", Leipzig 1903 (20. Aufl.).

Kugelfangen. Man wirft eine Kugel in die Höhe, sendet ihr eine andre nach, fängt die zuerst und dann die zuletzt geworfene wieder auf und wiederholt das vier- oder fünfmal. Wer die Kugel zu Boden fallen läßt, überläßt das Spiel dem Nächsten, und wer zuerst fünfmal nacheinander „Tikifiki", so nennt man dieses Spiel, gemacht hat, ist Meister. – Potoky ist eine Strafe, die der Meister über den schwächsten Spieler verhängt. Hierbei muß der Büßer von fünf weit abstehenden Kugeln, während er die eine in die Höhe wirft, die andern vier vom Boden aufheben und auch die niederfallende auffangen.

Augenschießen. Jeder Spieler setzt eine Kugel in einen kleinen Kreis, der auf den Boden gezeichnet ist. Der Schütze stellt sich davor und läßt von Augenhöhe aus eine Kugel auf die unten liegenden Kugeln herabfallen. Trifft er sie so, daß sie aus dem Kreise herausgeschnellt werden, so gehören sie ihm; fehlt er dagegen und bleibt seine eigene Kugel im Kreise liegen, so muß sie daselbst verbleiben und als Ziel dienen.

Zielkugel. Eine Kugel wird von einem der Spieler als Ziel an einen bestimmten Punkt gesetzt und die übrigen schieben der Reihe nach mit ihren Kugeln nach derselben. Wer sie trifft, gewinnt sie, der Verlierende setzt eine andre zum Ziel. Mitunter gilt schon als gewonnen, wenn die Kugel beim Stillegen nicht weiter als eine Spanne weit von der Zielkugel entfernt ist.

Das Schlößchen. Ein Spieler setzt sich an den Erdboden, spreizt die Beine auseinander und zeichent in den freien Raum einen kleinen Kreis. Mitten in diesen stellt er drei Kugeln dicht zusammen und setzt eine vierte oben darauf. Ungefähr zwei Schritt entfernt wird das Spielmal bezeichnet, von welchem aus der Gegenpart nach dem Schlößchen zu kugeln hat. Trifft er es, so gehören ihm sämtliche vier Kugeln; fehlt er dagegen, so verfällt seine Kugel dem andern. Bei diesem und den folgenden, mit Gewinn und Verlust verbundenen Kugelspielen wird zu Anfang festgestellt, ob die gewonnenen Kugeln Eigentum des Gewinners bleiben sollen oder nicht.

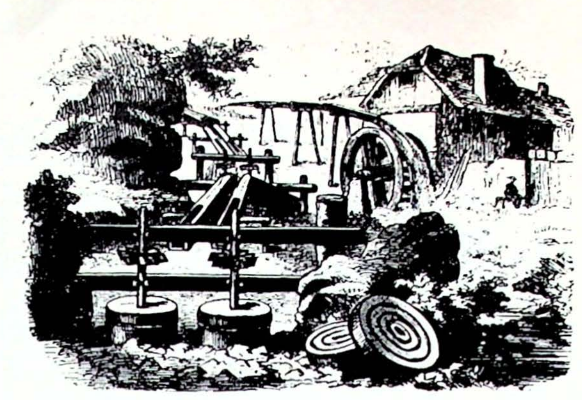
Die Kugelgrube. Es wird ein Loch in die Erde gegraben und das Standmal einige Schritte vom Loche gesetzt. Der erste Spieler rollte seine Kugel nach dem Loche; bringt er sie glücklich hinein, so folgt sein Kamerad und sucht seine Kugel ebenfalls hineinzurollen. Glückt es diesem auch, so gewinnt er diejenige des ersten, rollt aber nun seinerseits aus. In dieser Weise geht der Wechsel fort, bis einer seine Kugel nicht ins Loch bringt. Der, dessen Kugel im Loche befindlich ist, hat nun die Aufgabe, mit dem gekrümmten Zeigefinger die außen befindliche Kugel (bei mehreren Mitspielern können dies leicht auch mehrere Kugeln sein) in die Grube zu schnellen. Er muß dies aber gleich auf den ersten Versuch zustande bringen; gelingt es ihm nicht völlig, so kommt der Nachfolgende an die Reihe. Wer die letzte Kugel glücklich in die Höhlung schiebt, gewinnt alle darin befindlichen.

Statt mit einer einzelnen Kugel nach der Grube zu werfen, wird bei einer anderen Art des Spieles von den Spielenden eine beliebige Anzahl auf einmal nach derselben gerollt. Diejenigen, welche in die Grube gelangen, müssen von dem Gegenpart mit einer gleichen Zahl belohnt werden, die außenbleibenden dagegen gehen verloren.

Königskugeln. Hier machen die Spieler Gruben von verschiedener Größe in verschiedenen Entfernungen. Von einem Male aus wird nach den Gruben geworfen. Wer seine Kugel in eine große Gruße treibt, gewinnt am wenigsten, im mittleren mehr, im mittelsten die Hälfte des ganzen Einsatzes. Er ist „König". Wer nach ihm das Mittelloch trifft, ist „Marschall" und bekommt den Kassenrest. Der König fängt das Spiel von neuem an, der Marschall folgt ihm usf.



Murmelspiel im Jahre 1805: Die Kugeln rollen von einer schiefen Ebene auf das Schlößchen zu.



Murmelmühle im Berchtesgadener Land

wigsstadt übernommen. Diese Firma vertreibt heute noch Glas- und Tonmurmeln. Während die Glasmurmeln fast ausschließlich aus dem Fernen Osten importiert werden, jährlich für die Bundesrepublik etwa 2000 Tonnen, werden die Tonmurmeln immer noch in Deutschland hergestellt.

Kurz nach dem Kriege zogen Thüringer Fachleute nach Nordbaden und haben auf einem Tonfeld die Fabrikation wieder aufgenommen. Lieferbar sind diese Tonkugeln in verschiedenen Größen, entweder in polierter Ausführung, in Farben sortiert oder auch in Metallfarben.

Wie bei allen verschollenen Spielen ist es auch beim Murmelspiel schwierig, Spielregeln zu finden. Natürlich, jeder kennt die einfachste Regel – ein Loch scharren, und von einer Linie aus, darauf zielen. Wer die meisten Murmeln in die Kuhle rollt, hat gewonnen. Sucht man systematisch nach Spielregeln, lassen sich zahlreiche Spielformen finden, die auch Erwachsenen die Beschäftigung mit diesem Kinderspiel Spaß machen werden.

So spielten 1805 Nürnberger Kinder nach den Regeln:

„Jeder Spieler setzt eine Kugel, aus denen eine liegende Pyramide geformt wird, so daß vorn eine Kugel, darauf zwei, dann drei usw., je nachdem wieviel Spieler sind, kommen. Nun stellen sich die Spieler 5 oder mehr Schritte davon und einer rollt nach dem andern eine Kugel hin. Trifft die Kugel, so gehört ihm, was von der Pyramide abspringt, geht sie vorbei, so hat er nicht gewonnen."

Eine andere Art ist, wenn man einige Schritte von einer Mauer ein Ziel bezeichnet. Nun werfen alle Spieler gegen die Mauer, so, daß ihre Kugel im Zurückspringen das Ziel trifft. Wenn alle geworfen haben, so erhält derjenige, welcher das Ziel erreicht hat oder ihm am nächsten gekommen ist, sämtliche geworfenen Kugeln."

Spiele dieser Art gibt es viele, denn die kleinen niedlichen Kugeln geben mannigfachen Stoff „zu artigen Beschäftigungen".

Werner Schroeder



Stefan Pfnür, Gastwirt und Kuglmüller hinter Schellenberg im Berchtesgadener Land inspiziert eine seiner Mühlen.

Neben Darstellungen alltäglicher und kindlicher Szenen haben sich offenbar Figuren von Kriegern und Kämpfern schon in der Antike einiger Beliebtheit erfreut. So wird berichtet, daß sie mit kleinen Gladiatoren fochten, daß sie Legionäre in unblutige Schlachten schickten und daß sie ihre trojanischen Pferdchen mit listigen Griechen füllten, um noch und noch Priamos' Feste zu erobern.

Prinzen, Edelknaben und Knappen – vielleicht in behelfsmäßiger Art auch die Kinder des Volkes – übten im Spiel ihr späteres Handwerk: mit einer hölzernen Kanone etwa wie der spätere Karl VI., aber auch mit Figuren aus Zinn und Blei, die Burgen erstürmen oder auf Kreuzzüge ziehen konnten. Eine Abbildung aus dem 12. Jahrhundert zeigt, wie zwei schildbewehrte Ritterfiguren – von Kindern mittels Schnüren bewegt – mit ihren Schwertern aufeinander einschlagen. Und im beginnenden 16. Jahrhundert gab es am Habsburger Hof prächtiges Turnierspielzeug: Ritter hoch zu Roß, mit eingelegten Lanzen, die in der Tjost aufeinander lossprengen und sich vom Pferd stoßen können. In einem Holzschnitt von Hans Burgkmair („Weißkunig", 1516) sieht man den späteren Kaiser Maximilian I. bei diesem Spiel: die beiden wohl etwa 50 cm großen Modelle stehen sich auf einem glatten Brett gegenüber – Maximilian hat seiner Figur eben einen wohldosierten und gutgezielten Stoß gegeben – und der vorpreschende Ritter hebt mit seiner Lanze den Gegner aus dem Sattel. Bei einem anderen, ebenfalls habsburgischen Spielzeug aus der gleichen Zeit bewegen sich die Bronzeritter auf Rädchen.

Billig war das alles wohl nicht – auch sicher nicht mühelos zu bekommen. Große und vor allem auch schöne Armeen konnten sich nur Reiche leisten.

So wird denn vor allem von königlichen Höfen berichtet, an denen die Prinzen mit ansehnlichen Modellheeren zu spielen pflegten.

Berühmt sind die – leider verschwundenen – Sammlungen des französischen Hofes: der spätere Louis XIII. konnte seine Bleisoldaten mit Stiften in eine Tischplatte mit Löchern stecken und so in die gewünschten Formationen bringen – er goß sich manche seiner Krieger selbst – besaß auch Figuren aus Ton und wurde schließlich von seiner Mutter Maria von Medici mit 300 (nach anderen Berichten lediglich 30) silbernen Soldaten beschenkt.

Sein Sohn, der spätere Sonnenkönig Louis XIV., besaß dazu noch ein großes Kontingent Kartonsoldaten – 20 Reiterschwadrone und 10 Infanteriebataillone im Wert von 30 000 Pfund –, bekam weitere Silbertruppen und ergänzte diese schließlich für seinen Erben mit einem Aufwand von 50 000 Talern: aus Augsburg und Nürnberg wurde noch mehr Infanterie, Kavallerie und Artillerie bezogen – und einige dieser Figuren waren sogar beweglich, konnten mittels eines Räderwerks exerzieren, vorrükken, sich zurückziehen, schießen.

Wenn auch schon im Mittelalter Ansätze zu serienmäßiger Produktion vorhanden waren, so setzte die Massenherstellung von Spielzeug – vor allem aus Holz und Zinn – erst etwa in der Mitte des 18. Jahrhunderts ein: damals machten sich auch die deutschen Modellsoldaten aus Zinn (Nürnberg) und in vielleicht geringerem Masse Holz (diverse Zentren) auf, die Buben- und Männerherzen in aller Welt zu erobern. Im 19. Jahrhundert – in dem das Spielen mit Miniaturarmeen einen Höhepunkt erreichte – stießen dann die vollplastischen Bleifiguren aus Frankreich (Paris) hinzu, und erst ab dem 20. Jahrhundert spielte die englische und später die amerikanische Produktion eine – inzwischen allerdings führende – Rolle.

Die Holzfiguren waren meist einfach und kunstvoll, die Offiziere allenfalls etwas attraktiver und dafür auch teurer. Immerhin war auch da Besonderes möglich: So finden wir in dem Sonneberger Spielzeugmusterbuch von 1931 höchst ansehnliche Pulver- und Kanonenwagen, die von berittenen Dragonern geführt werden, prächtig bemalte Kavalleristen auf Schaukelkufen oder auf Standbrettchen mit kleinen Rädchen und auch ein scherenartiges Gebilde, auf dem zwölf Infanteristen oder zwölf Reiter paradieren und sich in Formation bewegen, wenn man die Scheren dehnt oder zusammenzieht.

Berühmt waren damals auch die hölzernen Festungen und Schlachtdarstellungen aus Oberammergau, bei denen manche Teile durch einen Kurbelmechanismus bewegt werden konnten. Als beliebte Themen galten die Einnahme von Belgrad, russische und türkische Festungen im Krimkrieg, die Belagerung von Ulm, die Schlacht bei Austerlitz, die Einnahme der Festung Kufstein. Oft erteilten königliche und fürstliche Residenzen an die Schnitzer den Auftrag.

Im 18. Jahrhundert die spanischen Erbfolgekriege und die Taten Friedrich II., später dann die napoleonischen Schlachten

Spielwelt in Miniaturen



Nicht erst die Cosims haben die Kleinfiguren als attraktives Spielmittel entdeckt. Das Spiel mit diesen Miniaturen hat eine jahrhundertealte Tradition – und beileibe nicht nur eine kriegerische. Auch mit Zivilisten ließ sich spannend spielen. Walter Luc Haas berichtet.

... werden für jedes Kind die beruflichen Weichen gestellt.



Je eher, desto besser. Der Commodore VC 20 hilft dabei. Spielend macht er mit dem Computer vertraut. Denn ohne Computer geht in Zukunft nichts mehr. Auch ohne intensives Lernen nicht. Mit dem Commodore VC 20 eine einfache Sache. Seine ausgezeichneten Lernprogramme machen fit in Schule und Ausbildung.

Den Commodore VC 20 gibt's beim Commodore-Fachhandel, in führenden Warenhäusern, guten Rundfunk- und Fernsehfachgeschäften und beim Großversandhaus Quelle.

Nur DM 595,-
(unverbindliche Preisempfehlung inkl. MwSt. für Commodore VC 20)

Schicken Sie uns den Coupon. Wir schicken Ihnen alles über den Commodore VC 20.

Vor- und Zuname: ____________

____

Straße: ____________

PLZ: Ort: ____________

Commodore GmbH · Abt. SX 2
Lyoner Straße 38 · 6000 Frankfurt 71

commodore

VC-20 **Commodore VC 20**
Der meistgekaufte Heimcomputer der Welt.

Professional Partners

und der Krimkrieg boten den aktuellen Anlaß für die Herstellung kunstvoller Zinnfiguren: schon früh wurde bei ihnen auf Detailtreue, historisch akkurate Bemalung und mannigfache Gestaltung Wert gelegt. Dies und bald auch die Normierung auf eine Größe von 30 mm für das Fußvolk und 40 mm für die Reiter eröffnete den Sammlern ein weites Feld – doch wurden die „Schlachtenpackungen" auch als Erziehungs- und Studienmittel verstanden, und so lag ihnen oft eine patriotische Belehrung bei.

Mit all diesen Figuren wurde aber auch wirklich gespielt. Möglichkeiten, wie man mit aufwendigen Regeln Kämpfe aller Art schon damals hätte simulieren können, haben wir in einer früheren Ausgabe gezeigt. Den meisten Spielern und vorab den Kindern und Jugendlichen wird das aber zu aufwendig gewesen sein. Wie es dabei wohl wirklich zuging, läßt sich aus einigen literarischen Quellen erschließen:

So erzählt etwa Goethe in „Dichtung und Wahrheit" von einer Modellschlacht gegen ein Mädchen. Achatkugeln dienten als Geschosse, und in der zunehmenden Heftigkeit des Krieges gingen bald einmal einige der Amazonen und griechischen Helden in Brüche – was dann zu Beschimpfungen und handgreiflichen Auseinandersetzungen führte: ein vermutlich nicht ganz untypisches Ende solch ungeregelter Kämpfe.

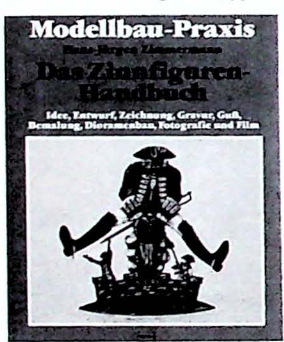
E. T. A. Hoffmann schreibt in „Nußknacker und Mäusekönig", wie Fritzchen sich enttäuscht von einem wundersamen Modellschloß abwendet, in dem zwar alles prächtig, aber unverständlich fest gefügt ist. Lieber spielt er mit seiner Schwadron Husaren, die er nach Lust und Laune manövrieren lassen kann, die „hin und her trottieren und schwenken und einhauen und feuern nach Herzenslust".

Was da immer in solchen Spielen geschah, lief jeweils nur zu einem Teil auf dem Tisch oder am Boden ab: die wesentlichen Dinge vollzogen sich in der Phantasie der Beteiligten: dort erlebten sie all jene Details, die ihre Figuren bei aller Akribie doch nur zum Teil wiedergeben konnten.

So wie oben oder etwa auch besonders schön in Ludwig Thomas' „Lausbubengeschichten" und im Film „Katharina die Große" gezeigt (wo sich die Zarin Jeanne Moreau und der britische Offiziere Peter O'Toole bei der Beschießung ihrer Schiffe und Truppen in die Haare geraten), wird man zwar auch heute noch mit Miniaturen spielen. Aber man kann sich wesentlich ernsthafter und anspruchsvoller mit ihnen beschäftigen: als Sammler, als Bastler, als Historiker.

Und schließlich haben wir den Spieler, der oft (wie die anderen übrigens auch) gleichzeitig an mehreren Aspekten dieser Beschäftigung mit Miniaturen interessiert ist: er sammelt, malt, forscht – und spielt.

Es ist klar, daß er sich dann nicht mehr mit Kindereien zufrieden gibt, daß es ihm nicht genügt, seine Truppen irgendwie aufmarschieren und dann mit Kügelchen beschießen zu lassen: Er benötigt Regeln, die es ihm erlauben, seine Soldaten und Vehikel in einer naturgetreu gebastelten Landschaft maßstabsgerecht zu bewegen – Regeln, die das Resultat von Kämpfen nicht nur zufälliger Geschicklichkeit überlassen, sondern es den damaligen Gegebenheiten entsprechend berechnen: abhängig etwa von den beidseitigen Truppenstärken, dem Gelände, dem Wetter und der Moral der beteiligten Einheiten – Regeln schließlich, die es ermöglichen, historische Strategien und Taktiken nachzuahmen, aber auch Kommandostrukturen, Nachschubprobleme, Erkundungsaufgaben und manch anderes mehr einzubeziehen.



Wer sich zum Vergnügen des Cosim-Spielens noch das Vergnügen gönnen will, seine Spielfiguren selbst herzustellen – vom Zinnfigurenguß bis hin zum Anmalen und zum Dioramenbau – der sei auf eine Neuerscheinung hingewiesen. Sie bietet das Beste vom Besten und informiert detailliert und sachkundig über alle Aspekte der Zinnfiguren. Mit 69 Farb- und 43 Schwarzweißfotos, umfangreichen Literaturangaben und zahlreichen Adressen. Wir empfehlen dieses Werk uneingeschränkt: Zimmermann, Hans-Jürgen: Das Zinnfiguren-Handbuch: Idee, Entwurf, Zeichnung, Gravur, Guß, Bemalung, Dioramenbau, Fotografie und Film, Franckh'sche Verlagshandlung Stuttgart, 168 S., DM 68,–

Solche Regeln gibt es nun zwar schon lange (vgl. *SpielBox* 3/82, 8 ff.), aber was sich mit ihnen machen läßt, ist zu sehr militärische Übung und zu wenig Spiel. Man mußte darum Strukturen schaffen, mit denen sich historische und hypothetische Auseinandersetzungen zwar recht realistisch simulieren lassen, die aber dennoch in Aufwand, Spannung und Anspruch Spiel bleiben. Allerdings ist der Begriff „Spiel" hier irreführend: es werden nicht etwa Metzeleien gespielt, sondern es werden komplexe, oft historische Situationen nachvollzogen. Anspruchsvolle Spiele mit Miniaturen spielt man nicht: man denkt sie.

Dabei haben die gegebenen Größenverhältnisse der Figuren und der Landschaft und damit das Meßband eine wesentliche Funktion, aber auch Tabellen über bestimmende Faktoren (wie Stärke, äußere Einflüsse usw.) sowie durch den Würfel eingebrachte Zufallselemente beeinflussen den Verlauf.

Halb zu recht und halb zu unrecht wird der Schriftsteller H. G. Wells als Vater der Miniaturspiele bezeichnet. Zu unrecht – weil es Figuren, Spiele und Regeln schon vor ihm gab und weil seine Vorschläge recht simpel waren.

Zu recht aber auch – weil seine – mit vielen Zeichnungen und Photos illustrierten – Büchlein „Little Wars" und „Floor Games" (beide 1913) wohl erstmals allgemein brauchbare Anleitungen und vor allem Anregungen gaben, wie man mit Miniaturfiguren spielen könnte. Diese beiden Schriften verlockten manchen dazu, mit neuem Interesse das alte Kinderspielzeug hervorzukramen und anders als früher mit ihm umzugehen.

Wells war 48 Jahre alt, als er die beiden Spielebücher herausgab – und eine Zeichnung in den „Illustrated London News" zeigt ihn, wie er zusammen mit zwei ebenfalls erwachsenen Freunden inmitten einer Modell-Landschaft sitzt: der eine fungiert als Schiedsrichter und nimmt die Zeit, der andere wartet gespannt auf die Entscheidungen des Dritten, und dieser überlegt mit dem Meßband in der Hand, wie er wohl seine Infanterie, Kavallerie und Artillerie am besten zum Einsatz bringen kann.

Allerdings ging es H. G. Wells gar nicht vor allem um die Darstellung kriegerischer Ereignisse: er beschreibt auch, wie man Städte baut, sie mit Eisenbahnen verbindet, sie mit Läden, Museen, Plakaten und manch anderem belebt – und beklagt sich dann, daß es außer Soldaten nur wenige Zivilpersonen als Modellfiguren gebe, daß seine kleine Spielewelt so sehr unter einem übertriebenen Anteil an Militarismus leidet: „Sogar der Krämer trägt Epauletten."

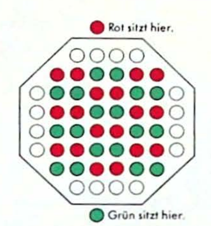
Ihm ging es also viel mehr um die Kreation von Fantasiewelten, in denen alle möglichen Ereignisse eintreten konnten – auch kriegerische, aber nicht nur und nicht einmal vor allem.

Bei ihm wurde der Zimmerboden zum Meer, Bretter bildeten kleine Inseln, die von wilden Neger- oder Indianerstämmen sowie auch einigen Tieren bewohnt wurden – ein Ziegelsteinschiff mit Holzaufbauten sucht seinen Weg durch die Riffe und Strudel. Die Hauptpersonen haben ihre eigene Geschichte, ihren Charakter und vielleicht auch bestimmte Absichten – aber was nun passieren wird, ist in jedem Spiel anders.

Vielleicht können die Weißen das Geheimnis des düsteren Tempelkults lüften – vielleicht kommt es zu bloßen Palavern und Tauschgeschäften – vielleicht zur Missionierung der Eingeborenen, die dann mit den Segnungen der Zivilisation überschüttet werden – aber auch heimtückische Überfälle, Mord und Totschlag sind nicht ausgeschlossen: Tagelang ließen sich so immer wieder neue Geschichten und Abenteuer erleben, bis die wundersame Welt schließlich den Besen weichen mußte . . .

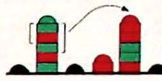
Wären die Zeitläufe anders gewesen (man weiß ja, daß Kinder besonders gerne das spielen, was ihnen die Erwachsenen in der Realität vormachen), hätte es statt all der Miniatursoldaten im Angebot der Händler mehr Zivilpersonen gegeben. Wer weiß, ob dann nicht die Anregungen von H. G. Wells schon damals zu Fantasy- und Rollenspielen geführt hätten: weit davon entfernt war er mit seinen Ideen nicht. Aber das ist eine andere Geschichte . . .

Sind Focus-Spieler intelligentere Menschen?



Spielaufbau für 2 Spieler: Ein Spieler erhält 18 grüne Spielsteine, der andere 18 rote.

Schock für Professoren! Es ist kaum zu glauben, aber die immer zahlreicheren Focus-Spieler behaupten steif und fest: Focus offenbart das wahre Maß an Intelligenz. Und zwar spannender, angenehmer und fairer als jedes Examen, als jede Klausur, als jeder IQ-Test. Das Verblüffende dabei:



Das Spiel lebt davon, daß Spielsteine aufeinandergesetzt und dadurch ihre Bewegungsmöglichkeiten erweitert werden. Ein Stein zieht ein Feld weit, zwei Steine zwei Felder; usw.

Focus ist ganz einfach: Die Regeln beherrscht jeder Spieler nach fünf Minuten. Für die strategischen Kniffe aber braucht man ein ganzes Leben.

Der Spielstein wird in gerader Linie bewegt; er darf dabei auf leere Felder springen und auch auf andere Steine, wobei Anzahl und Farbe keinerlei Bedeutung haben.

Was wird gespielt? Focus ist ein völlig neuartiges Brettspiel mit einer eigenen, faszinierenden Spieldynamik. Ziel ist, nacheinander alle Spielsteine des Gegners gefangenzunehmen und die eigenen vor Gefangenschaft zu bewahren. Dabei wird schnell der Jäger zum Gejagten. Und umgekehrt.

Durch Springen auf andere Spielsteine entstehen Türme. Besitzer ist der Spieler, dessen Spielstein obenauf sitzt. 5 Steine sind Maximum, überzählige Steine werden von unten weggenommen. Gegnerische Steine gelten als Gefangene, eigene dienen als Reserve (und können wieder ins Spiel gebracht werden).

Alles eine Frage der Taktik. Und des Einfühlungsvermögens. Geübte Focus-Spieler provozieren den Gegner durch absichtliche Fehler zu leichtsinnigen Zügen, um ihn dann vernichtend zu schlagen. Doch wehe, der Gegner durchschaut die Strategie und dreht den Spieß um …



Ein Spieler kann mit einem Turm springen, der ihm gehört. Und zwar so viele Felder weit, wie der Turm Spielsteine enthält.

Das Spiel des Jahres. Focus kann zu zweit oder zu viert, in aller Ruhe oder schnell und zügig gespielt werden. Ein vom ersten bis zum letzten Zug fesselndes Spiel. So fesselnd, daß es 1981 mit dem Kritikerpreis als „Spiel des Jahres“ ausgezeichnet wurde.

FOCUS
IM BRENNPUNKT DER TAKTIK

PARKER
Weltbekannt durch MONOPOLY

Spielbesprechungen

Die Spielbesprechungen haben sich nach dem Urteil unserer Leser zu einem tragenden Element der *SpielBox* entwickelt. Sie finden auch in der Fachwelt eine große Beachtung. Auch für dieses Heft gilt wie üblich:

Bewertung: Jedes Mitglied des Teams testet jedes Spiel. Aus den sieben mal sieben Bewertungen wird eine Gesamtnote ermittelt, die rechts unten auf der Besprechungsseite abgedruckt wird. 1 = sehr schlecht, 2 = schlecht, 3 = ungenügend, 4 = befriedigend, 5 = gut, 6 = ausgezeichnet.

Die Einzelbeurteilungen veröffentlichen wir auf Seite 61.

Einfach/Schwierig: Ob ein Spiel als einfach oder schwierig beurteilt wird, hängt davon ab, wie kompliziert seine Mechanismen und wie komplex seine Regeln sind. Auch die Anforderungen, die es stellt, werden hier einberechnet, so daß diese Wertung das „Spielgefühl" umschreibt.

Verpackung: Dabei geht es um die Funktionalität. Wie gut lassen sich die Spielmaterialien darin versorgen? Gibt es Mogelpackungen? In etwas geringerem Maße beeinflussen Haltbarkeit und graphische Aufmachung die Wertung.

Spielregeln: Hauptsächlich fällt hier der didaktische, logische Aufbau ins Gewicht – wie leicht sind sie verständlich. Wichtig sind aber auch die Vollständigkeit der Regeln, ihre Richtigkeit der Sprache.

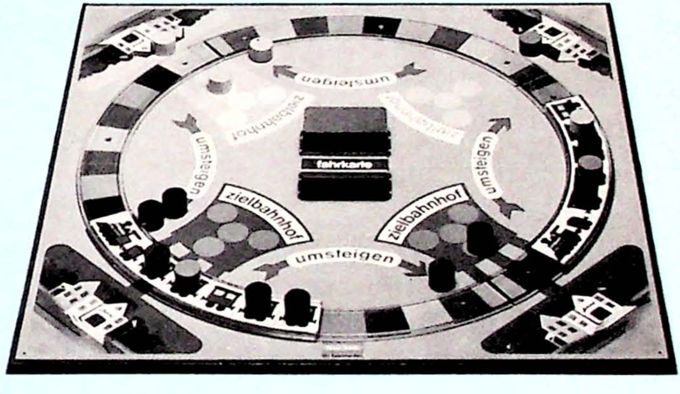
Spielmaterial: Berücksichtigt wird in etwa gleichem Maße wie attraktiv, wie haltbar und wie zweckdienlich die einzelnen Teile sind.

Spielidee: Der Spielreiz bildet die Grundlage dieser Note, die aber auch etwas über die Originalität des Themas und der Mechanismen aussagt.

Preise: Aus wettbewerbsrechtlichen Gründen verzichten wir auf die Nennung konkreter Preise. Statt dessen geben wir die jeweilige Preisgruppe an. Preisgruppe I = bis DM 20,–; II = bis DM 30,–; III = bis DM 40,–; IV = bis DM 60,–; V = bis DM 100,–; VI = über DM 100,–.

Gesamturteil: (dargestellt als Würfel): Wir versuchen, die vier Aspekte und die sieben mal sieben Wertungen in deren überwiegender Tendenz zusammenzufassen. Sechsen werden selten sein – da müßte schon rundherum alles stimmen, was bei unseren Urteilskriterien eine ganze Menge voraussetzt. Ebenso selten werden aber auch ungenügende Bewertungen sein. Für Verrisse lohnt sich der Aufwand meist nicht. Aber: Keine Regel ohne Ausnahme!

Fuzzi
Freude für die ganze Familie



Erfinder: Manfred Ludwig
Verlag: Spear Spiele
Preisgruppe: I
Anzahl der Spieler: 2–4 Personen
Alter: ab 5 Jahren
Spieldauer: 30–45 Minuten

Hinter dem krampfhaft lustigen Titel *Fuzzi, Heinz und Schlendrian . . . fahren mit der Bimmelbahn* verbirgt sich ein lustiges Eisenbahnspiel, das sich trotz des offenbar zur Animation kleinerer Kinder dienenden Soft-Designs auf dem Kartondeckel bestens für die ganze Familie eignet.

Auf dem stabilen Spielplan wird zunächst mit wenigen Handgriffen ein Rundkurs aus Plastikschienen montiert. Darauf verkehren zwei Züge mit jeweils fünf Anhängern. Der Schienenstrang ist in Farbsegmente unterteilt, die der Größe der einzelnen Anhänger entsprechen.

Wer an die Reihe kommt, zieht eine der verdeckt gestapelten Fahrkarten und rückt sodann nach freier Wahl einen der beiden Züge bis zum nächstfolgenden Feld der auf der Fahrkarte gezeigten Farbe vorwärts. Kommt dabei ein Waggon vor der Einstiegsstelle eines Ausgangsbahnhofs zu stehen, so darf eine der dort wartenden Spielfiguren einsteigen.

Hält dagegen ein Waggon vor der Ausstiegstelle eines Umsteigebahnhofs, so muß die darin sitzende Figur den Zug verlassen und sich in die Schlange der auf den nächsten Zug Wartenden einreihen. Es gewinnt, wer seine vier Figuren als erster nach einer vollen Runde am Zielbahnhof hat wieder aussteigen lassen können.

Obwohl die Bewegungen der Züge von der zufallsbedingten Reihenfolge der Fahrkarten abhängen, bleibt doch bei der Wahl des Zuges ausreichend Raum für kleine taktische Manöver. So kann man insbesondere versuchen, gegnerische Figuren zum Umsteigen zu zwingen oder an ihrem Zielbahnhof vorbeisausen zu lassen.

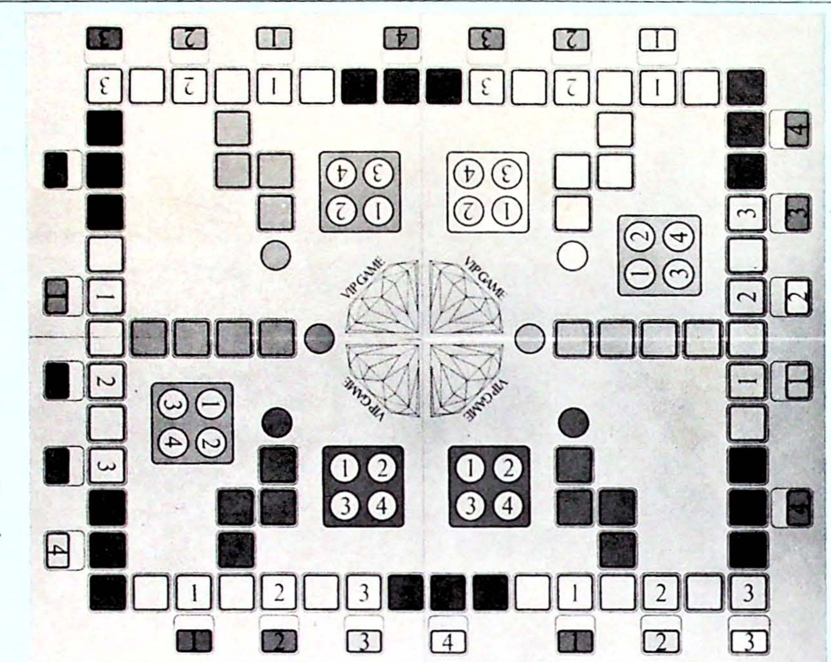
Auch läßt sich ein kurz vor seinem Zielbahnhof stehender Mitspieler dadurch in Zug-Zwang bringen, daß die anderen den zweiten Zug so dicht auffahren lassen, daß er nur noch den mit seiner Figur besetzten Zug zu bewegen vermag.

An der Ausstattung zu bemängeln sind eigentlich nur die Fahrkarten, die etwas zu klein geraten sind, so daß der Stapel allzu leicht umgestoßen werden kann. Dagegen sind die ähnlich einer Magnetbahn über die Schienen gleitenden Zugattrappen hervorragend gelungen.

Mit *Fuzzy, Heinz und Schlendrian* . . . ist endlich wieder einmal ein Spielthema aufgegriffen worden, das von den Herstellern leider ziemlich vernachlässigt wird. Neben dem in Deutschland nur wenig verbreiteten Spiel *Lokführer* der Wiener Firma Piatnik gab es bislang lediglich das mehr als Wirtschaftsspiel konzipierte *Dampfroß* (früher Bütehorn, jetzt Hexagames) und das artverwandte, nur im Versandhandel bei „Das Spiel" (Rentzelstraße 4, 2 Hamburg 13) zu beziehende *1829*. Freie Fahrt für *Fuzzi* . . .!

L. U. Dikus

Einfach	○●○○○○	Schwierig
Glück	○○●○○○	Können
Verpackung	1 2 3 ● 5 6	
Spielregeln	1 2 ● 4 5 6	
Spielmaterial	1 2 3 4 ● 6	
Spielidee	1 2 3 4 ● 6	



Erfinder: Istvàn v. Csonth
Verlag: Noris
Preisgruppe: III
Anzahl der Spieler: 4–6 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: 30 Minuten – 1 1/2 Std., je nach Regelauslegung

VIP Game
Ein Spiel nicht nur für VIP's

Das erste, das an diesem Spiel nach der außergewöhnlich gestalteten Deckelabbildung auffällt, ist, daß dieser Deckel etwas schief auf der Schachtel sitzt. Der Spielplan paßt nicht in den Schachteleinsatz. Das ist zwar nicht unerträglich, sollte aber in der zweiten Auflage behoben werden. Das Spielmaterial dagegen ist geeignet, Begeisterung auszulösen. Die Spielsteine sind schöne, acht Millimeter dicke Holzscheiben in 5-Mark-Stück-Größe, die nicht nur gut aussehen, sondern sich auch gut anfassen und führen lassen. Ebenso sind die Spielmarken nicht winzige Dinger, sondern schöne, weiße Plastikscheiben in Größe und Dicke eines 5-Mark-Stückes.

Breitet man den Spielplan, der mit seinem mehr als viertausend Quadratzentimetern zu den größten Deutschlands zählt, auf dem Tisch aus, so wird man unwillkürlich an das gute alte „Mensch, ärgere Dich nicht!" erinnert. Liest man die Spielregeln, so bestätigt sich dieser Verdacht insofern, als viele Elemente dieses Spieles auch hier auftauchen, so zum Beispiel die Aufgabe, mit seinen vier Steinen rund um das Spielfeld zu wandern. Allerdings gewinnt hier nicht der Spieler, der das als erster schafft, sondern der, der die meisten Spielmarken sammelt. Die Spielsteine tragen nämlich anfangs je eine Spielmarke. Wird nun ein Stein geschlagen, so übernimmt der schlagende Stein die Spielmarke(n) des geschlagenen. Im Verlauf des Spieles häufen sich so auf manchen Steinen ganze Türme von Marken an. Diese Steine sind natürlich die bevorzugten Jagdobjekte. Um auch ihnen eine echte Chance zu geben, die Runde zu beenden, gibt es sogenannte Ruhebänke.

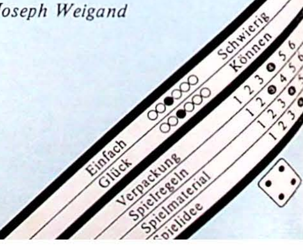
Auf diesen Ruhebänken – den grünen Spielfeldern – darf nicht geschlagen werden. Kommen hier zwei Steine verschiedener Farben zusammen, so muß der untere den oberen mittragen. Diese Idee ist all jenen bekannt, die einmal „Fang den Hut" gespielt haben. Treffen außerhalb der Ruhebänke zwei gleichfarbige Steine auf einem Feld zusammen, so bilden sie eine Barriere, die weder geschlagen noch überholt werden kann. Das wiederum ist eine Idee, die im wohlbekannten „Backgammon" ihre Wurzeln hat. Barrieren dürfen übrigens nicht ziehen. Um diese Steine zu bewegen, muß man die Barriere auflösen, wodurch man allerdings den Schutz vor dem Geschlagenwerden einbüßt.

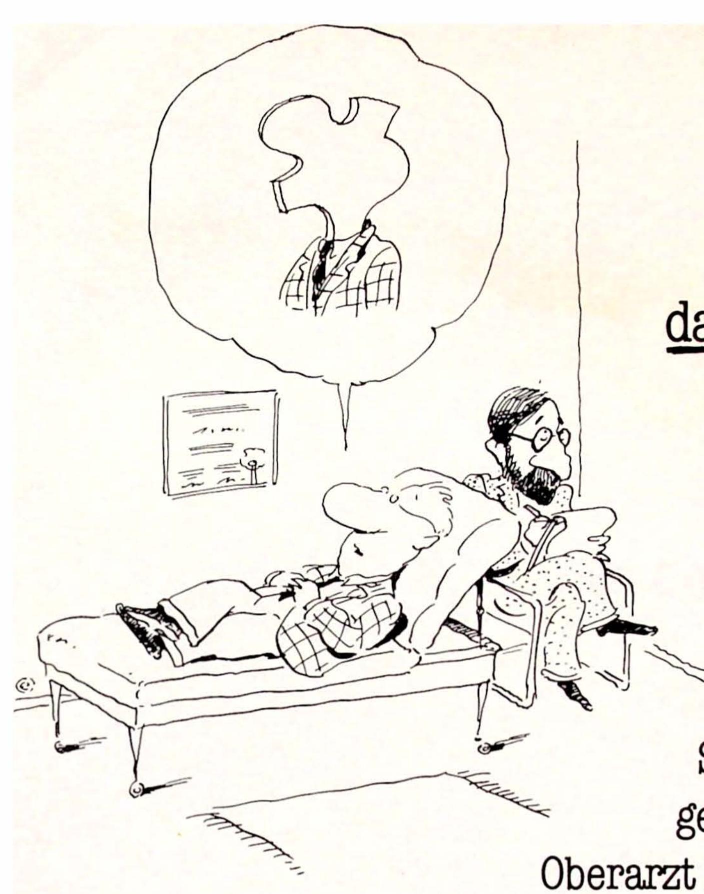
In der Spielregel wird das aber nicht ganz klar dargestellt. Wie überhaupt das Regelwerk der dunkle Punkt dieses Spieles ist. Die Grundregeln sind klar, aber mit den komplizierteren Fällen, die daraus entstehen können, wird man allein gelassen.

Ein Beispiel: Ein blauer Stein, der einen roten und einen grünen trägt, soll von einem roten Stein, der einen orangenen trägt, geschlagen werden. Was passiert? Die Lösung ist zwar einsehbar, aber aus den Regeln nicht sicher zu erschließen. Der ankommende, rote Stein schlägt den blauen und den grünen und übernimmt deren Marken. Der getragene, rote Stein bleibt liegen und bildet mit dem ankommenden Roten eine Barriere. Der getragene, orangene Stein bleibt von diesem Vorgang unberührt. Er darf auf der Barriere sitzenbleiben, bis diese aufgelöst wird und wird dann mitgetragen, oder er kann jederzeit von ihr herunterziehen.

Die Vielzahl von altbekannten Spielelementen und einige neue Ideen wie dem „fliegenden Start" sind hier zu einem sehr schönen Spiel vereint. Ein Spiel für VIPs oder gar ein VIP unter den Spielen wird es, trotz der Regeln in 25 Sprachen, vermutlich nicht. Zu den besten Familienspielen der letzten zehn Jahre gehört es aber ganz bestimmt. Ob sich das VIP GAME mit diesem zu knapp gefaßten Regelwerk allerdings durchsetzen kann, bleibt abzuwarten.

Joseph Weigand





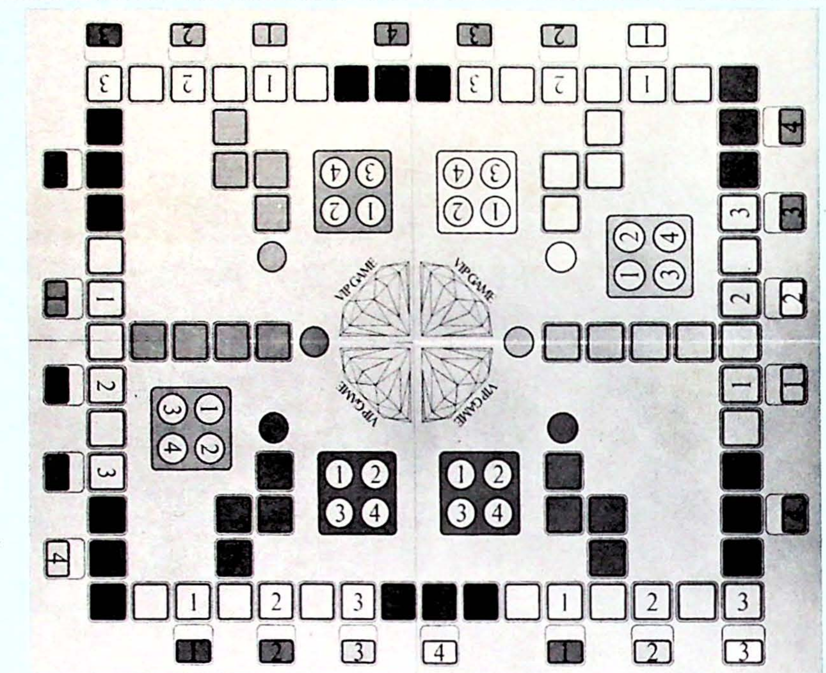
Eine einzige Versuchung für alle: das größte Puzzle der Welt. Mit 12.000 Teilen!

Familie Sch. findet endlich das 11.384te Teil. Fußballclub Riedenhausen sagt das Pokalspiel ab. Das Sekretariat der Firma U. nimmt geschlossen unbezahlten Urlaub. Oberarzt Dr. N. verpuzzlet mit den Lernschwestern Benedikta und Agathe die Visite. Rennfahrer Steve P. und Co-Pilot Joe H. schaffen es von Null auf 12.000 Sachen in knapp vier Monaten. Fregattenkapitän Holger F. sieht nach einer Woche endlich Land. Möbelhaus D. verkauft nur noch 4 qm große Tische. Skatverein Korschenbroich puzzlet sich ins Guinness-Buch der Rekorde. Auch Maler Hieronymus B. wäre begeistert.





„Die Versuchung des hl. Antonius" von Hieronymus Bosch. Mit 12.000 Teilen und 6,5 kg Gewicht das größte serienmäßig hergestellte Puzzle der Welt.



Erfinder: István v. Csonth
Verlag: Noris
Preisgruppe: III
Anzahl der Spieler: 4–6 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Spieldauer: 30 Minuten – 1 1/2 Std., je nach Regelauslegung

VIP Game
Ein Spiel nicht nur für VIP's

Das erste, das an diesem Spiel nach der außergewöhnlich gestalteten Deckelabbildung auffällt, ist, daß dieser Deckel etwas schief auf der Schachtel sitzt. Der Spielplan paßt nicht in den Schachteleinsatz. Das ist zwar nicht unerträglich, sollte aber in der zweiten Auflage behoben werden. Das Spielmaterial dagegen ist geeignet, Begeisterung auszulösen. Die Spielsteine sind schöne, acht Millimeter dicke Holzscheiben in 5-Mark-Stück-Größe, die nicht nur gut aussehen, sondern sich auch gut anfassen und führen lassen. Ebenso sind die Spielmarken nicht winzige Dinger, sondern schöne, weiße Plastikscheiben in Größe und Dicke eines 5-Mark-Stückes.

Breitet man den Spielplan, der mit seinem mehr als viertausend Quadratzentimetern zu den größten Deutschlands zählt, auf dem Tisch aus, so wird man unwillkürlich an das gute alte „Mensch, ärgere Dich nicht!" erinnert. Liest man die Spielregeln, so bestätigt sich dieser Verdacht insofern, als viele Elemente dieses Spieles auch hier auftauchen, so zum Beispiel die Aufgabe, mit seinen vier Steinen rund um das Spielfeld zu wandern. Allerdings gewinnt hier nicht der Spieler, der das als erster schafft, sondern der, der die meisten Spielmarken sammelt. Die Spielsteine tragen nämlich anfangs je eine Spielmarke. Wird nun ein Stein geschlagen, so übernimmt der schlagende Stein die Spielmarke(n) des geschlagenen. Im Verlauf des Spieles häufen sich so auf manchen Steinen ganze Türme von Marken an. Diese Steine sind natürlich die bevorzugten Jagdobjekte. Um auch ihnen eine echte Chance zu geben, die Runde zu beenden, gibt es sogenannte Ruhebänke.

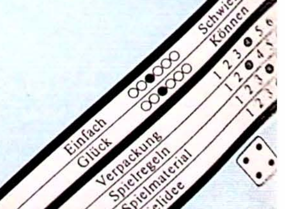
Auf diesen Ruhebänken – den grünen Spielfeldern – darf nicht geschlagen werden. Kommen hier zwei Steine verschiedener Farben zusammen, so muß der untere den oberen mittragen. Diese Idee ist all jenen bekannt, die einmal „Fang den Hut" gespielt haben. Treffen außerhalb der Ruhebänke zwei gleichfarbige Steine auf einem Feld zusammen, so bilden sie eine Barriere, die weder geschlagen noch überholt werden kann. Das wiederum ist eine Idee, die im wohlbekannten „Backgammon" ihre Wurzeln hat. Barrieren dürfen übrigens nicht ziehen. Um diese Steine zu bewegen, muß man die Barriere auflösen, wodurch man allerdings den Schutz vor dem Geschlagenwerden einbüßt.

In der Spielregel wird das aber nicht ganz klar dargestellt. Wie überhaupt das Regelwerk der dunkle Punkt dieses Spieles ist. Die Grundregeln sind klar, aber mit den komplizierteren Fällen, die daraus entstehen können, wird man allein gelassen.

Ein Beispiel: Ein blauer Stein, der einen roten und einen grünen trägt, soll von einem roten Stein, der einen orangenen trägt, geschlagen werden. Was passiert? Die Lösung ist zwar einsehbar, aber aus den Regeln nicht sicher zu erschließen. Der ankommende, rote Stein schlägt den blauen und den grünen und übernimmt deren Marken. Der getragene, rote Stein bleibt liegen und bildet mit dem ankommenden Roten eine Barriere. Der getragene, orangene Stein bleibt von diesem Vorgang unberührt. Er darf auf der Barriere sitzenbleiben, bis diese aufgelöst wird und wird dann mitgetragen, oder er kann jederzeit von ihr herunterziehen.

Die Vielzahl von altbekannten Spielelementen und einige neue Ideen wie dem „fliegenden Start" sind hier zu einem sehr schönen Spiel vereint. Ein Spiel für VIPs oder gar ein VIP unter den Spielen wird es, trotz der Regeln in 25 Sprachen, vermutlich nicht. Zu den besten Familienspielen der letzten zehn Jahre gehört es aber ganz bestimmt. Ob sich das VIP GAME mit diesem zu knapp gefaßten Regelwerk allerdings durchsetzen kann, bleibt abzuwarten.

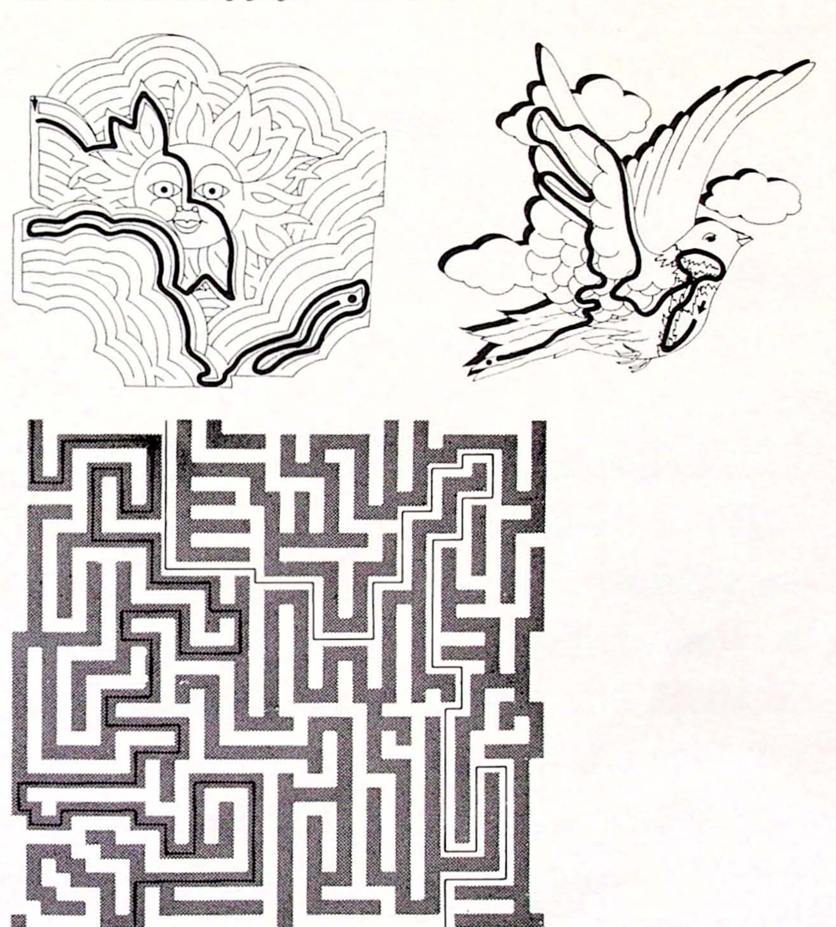
Joseph Weigand



ACHTUNG!

Wichtige Ergänzung zur Seite 60!

Bei der Herstellung der SpielBox sind in der Druckerei die Lösungswege der Labyrinthe ganz oder teilweise „verlorengegangen". – Hier sind sie:



Haben Sie es gemerkt?

Auflösung zu Seite 41 (Vorteil Nr. 6): Die Spielertage in Essen finden natürlich vom 14.–16. 10. 1983 statt. Am 12., 13. und 14. 10. sind wir in Frankfurt auf der Internationalen Buchmesse, Halle 8^E Q 111.

Erfinder: Albert Lamorisse
Verlag: Parker Spiele
Preisgruppe IV
Anzahl der Spieler: 2–6 Personen
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: 3 Stunden und mehr

Risiko
Eroberung der Spielplanwelt

Risiko – eines der bereits klassisch gewordenen Parker-Spiele – ist in einer Neuauflage erschienen, die sich bis auf unwesentliche Details in nichts von den bisherigen Ausgaben unterscheidet:

Der Spielplan hat sich in der Farbgebung etwas verändert – die Länderkarten kommen nur noch im Schwarzweißdruck und sind so ohne geographische Kenntnisse weniger leicht zuzuordnen – die weder gestrafften noch verdaubarer gegliederten Regeln sind noch immer dieselben (und ragen noch immer aus vielen schlechteren hervor) . . .

Wer allerdings genauer vergleicht, entdeckt mit Erstaunen, daß da und dort einige Wörter durch andere ersetzt worden sind. Statt „erobern“ und „vernichten“ finden wir da „befreien“, statt von „Kämpfen“ lesen wir von „Aktionen“, und wo früher etwa „besetzt“ stand, heißt es jetzt „verteidigungsbereit“. Warum denn bloß?

Nun – nach *Provopoli* (1979) sollten 1980/81 auf Antrag besorgter Jugendämter von der Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Schriften weitere Brettspiele auf den Index gesetzt werden. Der Spatz, auf den man dabei mit recht großkalibrigen Kanonen schoß, war nicht etwa das in seiner feudalistischen und monarchistischen Mentalität höchst fragwürdige Kriegsspiel *Schach*: man nahm sich lediglich *Risiko* und dann gleich auch noch das *Spiel der Nationen* zum Ziel. Beide seien dazu angetan, Jugendliche sozialethisch zu verwirren – sie verherrlichten den Angriffskrieg, widersprächen dem Grundgesetz und was der teils sehr, aber auch wirklich sehr weit herangeholten Argumente mehr waren. Auf den Index kam dank richterlicher Einsicht keiner der beiden Titel, immerhin aber waren nun einige kriegsgurgelnde Wörter zu tilgen.

So übel wäre das ja nun nicht, hätte die scheinbar salomonische Weisheit nun nicht ihrerseits zu recht seltsamer, geradezu demagogischer Begriffsverwirrung geführt: Jetzt ist nämlich der, der eigentlich „angreift“ durchwegs zum „Befreier“ geworden – und wer „verteidigt“ zum bösen „Besatzer“. Wer schließlich das Spiel siegreich beendet und die Welt beherrscht, hat somit die Erde „befreit“ – und wer verloren hat, stellte automatisch die Besatzungsmacht dar. Realistisch, gewiß, auch dem Willen des Gerichts entsprechend – aber ob da der Indizierungsversuch nicht ausging wie das Hornberger Schießen, oder das Hornberger Blümchenpflücken, wie man hier wohl sagen müßte?

Glücklicherweise aber ist *Risiko* eben doch nur ein Spiel, bei dem kaum jemand (und schon gar nicht ein Jugendlicher) ernsthafte Bezüge zur Wirklichkeit herstellt. Auch die neuen, wie ich finde übleren Möglichkeiten zu sozialethischer Verwirrung werden so keinen Schaden anrichten – so wenig wie die Denk- und Lebenshaltung unserer Kinder etwa durch *Schach* oder *Monopoly* geprägt wird.

Risiko ist vor allem ein ausgezeichnetes, spannendes, über mehrere Stunden hinweg gut unterhaltendes Spiel:

Bis zu sechs Personen machen sich daran, die Spielplanwelt zu erobern. Jeder beginnt mit einigen weit verstreut liegenden Ländern, in die er seine Armeen aufstellt. Von da aus breitet er sich nun aus, indem er versucht, übers Meer oder auf dem Land benachbarte Gebiete in Besitz zu nehmen. Die Zahl der angreifenden und der verteidigenden Armeen bestimmt die Anzahl der von jeder Seite einsetzbaren Würfel – und Wurf gegen Wurf entscheidet, welche Truppen vom Brett verschwinden. Gelingt die Aktion des „Befreiers“, darf er vom neugewonnenen Land aus gleich weiter vorrücken, was mitunter dazu führt, daß sich die politische Lage während eines einzigen Zuges grundlegend verändert.

Erfolgreiche Gebietserweiterungen bringen Karten ein, die – zu passenden Dreierserien zusammengestellt – gegen zusätzliche Armeen eingetauscht werden können. Ihre Zahl hängt raffinierterweise vom Zeitpunkt der Aufrüstung ab: wer zuwartet, bis andere so ihre Streitkräfte vergrößert haben, bekommt eine größere Aushebungsrate.

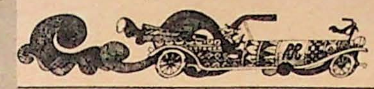
Die interessante Ausgangslage und die Unsicherheit, wer welche Aufgabe lösen muß, um zu gewinnen – die mannigfachen Möglichkeiten zu eigenen Entscheidungen und Strategien – der wohlabgewogene Glücks- und Risikofaktor durch das von den eingesetzten Kräften abhängige Würfeln – die sich oft dramatisch verändernde Situation, in denen Starke schrumpfen und Kleine mächtig werden – kurz, eine rundum stimmige Spielmechanik und ein meist spannender Verlauf machen *Risiko* trotz seiner Thematik zu einem Spiel, an dem man nicht achtlos vorbeigehen sollte.

Walter Luc Haas

Einfach – Schwierig 1 2 3 4 5
Glück – Können 1 2 3 4 5 6
Verpackung 1 2 3 4 5
Spielregeln 1 2 3 4
Spielmaterial
Spielidee

Vorteil Nr. 1

DAS GROSSE RENNEN



Wer jetzt bestellt, bekommt (wie gesagt) das schöne Spiel: „Das große Rennen"! Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren. Ein ideales Familienspiel (Spieldauer: 30 bis 60 Minuten). Thema ist ein Wettrennen rund um die Welt. Start und Ziel: Berlin. Die Spieler würfeln – sobald einer auf dem Feld „Rennen" landet, läuft der Wettlauf. Mit Hilfe des vereinfachten Rouletts. Eines der wenigen Spiele, die lustig sind und bleiben.

Ja. Ich bestelle die SpielBox. Und bekomme noch ein Spiel dazu.

Jährlicher Bezugspreis 22,40 DM. **SpielBox** erscheint viermal im Jahr. Diese Bestellung gilt für ein Jahr. Die Lieferung beginnt mit Heft 4/83.

Name: ________________

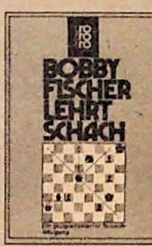
Adresse: ________________

Datum, Unterschrift: ________________

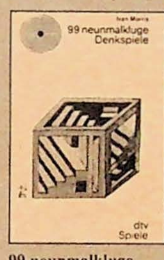
Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche ohne Angabe von Gründen diese Bestellung zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung an den Courir Verlag gewahrt.

Datum, Unterschrift: ________________

Vorteil Nr. 2



Bobby Fischer lehrt Schach: Lehrbuch des weltbesten Schachspielers. Als programmierter Unterricht. **333 Seiten**



99 neunmalkluge Denkspiele von Ivan Morris. Von ganz einfach bis besonders schwierig. **Taschenbuch, 179 Seiten**

Geben Sie bitte auf der Bestellkarte an, welche Prämie Sie haben möchten. Und/oder bestellen Sie unser Prämienheft, wenn Sie noch mehr tun möchten. Da ist was drin!

Ich mache jetzt mit: Bei der SpielBox-Aktion Leser werben Leser.

Ich habe einen **SpielBox**-Leser geworben. Schicken Sie **SpielBox** ab nr. 4/83 (mindestens für ein Jahr) zum Jahresbezugspreis von 22,40 DM an:

Name: ________________

Adresse: ________________

Datum, Unterschrift: ________________

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche ohne Angaben von Gründen diese Bestellung zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung an den Verlag gewahrt. *Datum, Unterschrift:*

Ich bin **SpielBox**-Abonnent und bleibe das noch mindestens ein Jahr. Der neue Leser war kein Abonnent.

Bitte schicken Sie mir als Prämie (bitte ankreuzen):

○ Bobby Fischer ○ 99 neunmalkluge Denkspiele ○ Ihr Prämienheft

Meine Anschrift:

Name: ________________

Adresse: ________________

Datum, Unterschrift: ________________

Vorteil Nr. 3



Eine schöne Karte bekommt der von Ihnen Beschenkte.

SpielBox-Leser sind eine Gemeinde von wirklichen Fachleuten. Mitmenschen, die wissen, was andere freut. Das ist doch eine gute Idee, **SpielBox** zu verschenken. 4 Hefte. Also für ein ganzes langes Jahr gute Erinnerung.

Mein Geschenk: SpielBox. Ein Jahr lang. Das paßt immer!

Das **SpielBox-Geschenkabonnement** kostet auch nur 22,40 DM.

Bitte schicken Sie die **SpielBox** ein Jahr lang an (ab Nr. 4/83):

Name: ________________

Adresse: ________________

Ich schenke und bezahle:

Name: ________________

Adresse: ________________

Datum, Unterschrift: ________________

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche diese Bestellung ohne Angabe von Gründen zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung an den Verlag gewahrt.

Datum, Unterschrift: ________________

Geben Sie an, ob Sie den Gutschein und das erste Heft an Ihre oder an die Adresse des Beschenkten haben wollen.

Ermächtigung

Hiermit gestatte ich dem Courir Verlag bis auf Widerruf, die Gebühren für mein Abonnement

ab ____________ (Datum) von meinem Konto

(Kto.-Nr. und Bankleitzahl)

Bank/Sparkasse/Postscheck

in

Datum, Unterschrift des Kontoinhabers oder Zeichnungsberechtigten.

Postkarte
Werbeantwort

Falls keine Briefmarke zur Hand unfrankiert einwerfen

SpielBox
Courir Verlags GmbH
Am Michaelshof 8
5300 Bonn 2

Das garantieren wir:

Sie sparen bei jeder SpielBox 1,40 Mark gegenüber dem Einzelverkaufspreis.

Wir liefern per Post. Frei Haus. Das heißt: Keine weiteren Kosten für Sie.

Viermal im Jahr spielen Sie mit. Mit der SpielBox. Dem einzigen deutschsprachigen Magazin zum Spielen!

Ermächtigung

Hiermit gestatte ich dem Courir Verlag bis auf Widerruf, die Gebühren für mein Abonnement

ab ____________ (Datum) von meinem Konto

(Kto.-Nr. und Bankleitzahl)

Bank/Sparkasse/Postscheck

in

Datum, Unterschrift des Kontoinhabers oder Zeichnungsberechtigten.

Postkarte
Werbeantwort

Falls keine Briefmarke zur Hand unfrankiert einwerfen

SpielBox
Courir Verlags GmbH
Am Michaelshof 8
5300 Bonn 2

Argumente für Mitspieler:

Es gibt nur ein deutschsprachiges Magazin zum Spielen.

SpielBox ist nicht nur selten. Soviel Informationen und Tips zusammen gibt's wirklich nur einmal.

Ein jeder SpielBox-Abonnent spart pro Heft gegenüber dem Einzelhandel 1,40 Mark.

Absender: ____________

Postkarte
Werbeantwort

Falls keine Briefmarke zur Hand unfrankiert einwerfen

SpielBox
Courir Verlags GmbH
Am Michaelshof 8
5300 Bonn 2

Für großzügige Spieler:

Dieses Geschenk ist mehr wert, als es kostet. Gegenüber dem Einzelverkaufspreis von 7 Mark zahlen Sie für jedes Heft umgerechnet nur 5,60 Mark.

Sämtliche Kosten sind im Rechnungsbetrag enthalten. Auch die Nachricht an den Beschenkten. Und die laufende Lieferung.

Jetzt auch ganz besonders für unsere Kinder: Keine Sorge - Volksfürsorge.

An alle Eltern, die ihrem Kind so früh wie möglich eine finanziell gesicherte Zukunft bieten wollen.

Gerade Kinder brauchen Sicherheit. Verantwortungsbewußte Eltern handeln danach. Nicht mit übertriebener Vorsicht, sondern mit sinnvoller Vorsorge.

Wenn Sie das auch so sehen, sollten Sie mit uns sprechen: über das neue Volksfürsorge-Programm für Kinder „Der erste Schritt".

Wir setzen neue Maßstäbe.

Das neue Volksfürsorge-Programm für Kinder „Der erste Schritt" ist auf die speziellen Wünsche der Eltern für die Zukunftssicherung ihrer Kinder zugeschnitten. Es garantiert finanziellen Schutz bei Unfällen und stellt ein ansehnliches Startkapital bereit für die ersten eigenen Schritte ins Leben, wie Ausbildung, Berufsanfang oder Hochzeit.

Es gibt immer ein paar Gründe mehr, mit uns zu sprechen.

Weil wir stets Verbrauchernähe spürbar machen. Mit vernünftigen Preisen - auch beim Volksfürsorge-Programm für Kinder „Der erste Schritt", umfassendem Versicherungsschutz, kundennahem Service und stets neuen Ideen.

Wir haben für alles eine Lösung: Lebens-, Sach- und Rechtsschutzversicherungen, Reise-Krankenversicherung, Bausparen. Fragen Sie einen unserer 35.000 Mitarbeiter.



Magic 7

Schnelles Spiel mit Köpfchen



Erfinder: Alexander Randolph
Verlag: Arxon
Preisgruppe: II
Anzahl der Spieler: 1–2 Personen
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: 30 Minuten

Das Spielfeld besteht aus 7 mal 7 bunten Feldern. 7 Farben kommen je 7mal vor. Zur Ausstattung gehören weiter 7 längliche und 7 winkelförmige Spielsteine, mit denen man – nun allerdings nicht 7, sondern – 3 Felder abdecken kann.

Magic 7 heißt denn auch konsequenterweise Alex Randolphs einzige deutsche Spieleneuheit dieses Jahres. D. h. so neu ist das Spiel gar nicht. Vor einigen Jahren feierte es bei uns als *Hepta* im Otto Maier Verlag Premiere, mit fast gleicher Konzeption. Das Spielmaterial jedoch ist verbessert worden, und sieht man von der etwas billig wirkenden, größer gewordenen Verpackung ab und auch davon, daß man sich die Spielsteine z. T. nur mit den spitzen Fingernägeln bzw. der „Kopfüber-Methode" aneignen kann, so muß man feststellen: der Spaß, dieses Spiel zu spielen, ist gewachsen.

Wie magisch es bei *Magic 7* zugeht, kann man allein oder zu zweit überprüfen. Im 2-Personen-Spiel spielt der eine Akteur mit den geraden, der andere mit den winkelförmigen Spielsteinen. Man einigt sich darauf, welche der 7 Farben nicht abgedeckt werden darf und stülpt abwechselnd je einen Spielstein über drei Felder. Wer die meisten Steine auslegen kann, ohne ein Feld der zuvor bestimmten Farbe zu bedecken, gewinnt das Spiel – besser eigentlich diesen Durchgang, denn *Magic 7* bietet sich als Turnierspiel geradezu an. Man sollte nach jedem Durchgang die Spielsteine wechseln, den Starter und die vereinbarte Farbe. Will man noch mehr Variationen ins Spiel bringen, so empfiehlt sich: Jeder Spieler erhält 3 Steine der einen und 4 der anderen Sorte.

Um ein *Magic 7*-Spiel zu gewinnen, empfiehlt es sich, seine Spielsteine nicht einfach irgendwie abzulegen, sondern sich Felder für einen späteren Zug zu reservieren, die der Kontrahent wegen der anderen Form nicht belegen kann. Ein geschicktes Berücksichtigen der „verbotenen" Farbfelder zeichnet den *Magic 7*-Meister aus (ein solcher zu werden, ist im übrigen nicht sonderlich schwierig; schon jüngere Spieler haben gute Chancen).

Die Solitärfassung basiert auf denselben Grundregeln. Sämtliche 14 Spielsteine müssen plaziert werden, wobei schließlich nur noch die 7 Felder der gewählten Farbe zu sehen sein dürfen. Von Farbe zu zu Farbe ist der Schwierigkeitsgrad unterschiedlich.

*Magic 7*ist ein schnelles Spiel. Es verlangt Köpfchen, ein rasches Erkennen sich verändernder Situationen und eine offensive Spielführung, die darauf gerichtet ist, dem Gegenspieler Setzmöglichkeiten zu nehmen.

Man darf froh sein darüber, daß es dieses Spiel jetzt wieder gibt.

Helge Andersen

Einfach ○○●○○○ Schwierig
Glück ○○○○○○● Können
Verpackung 1 2 3 ● 5 6
Spielregeln 1 2 3 4 ● 6
Spielmaterial 1 2 3 ● 5 6
Spielidee 1 2 3 4 ●



Stoppt den Ede!

Zeitvertreib für Jüngere

Erfinder: Michael Kindred/ Malcolm Goldsmith
Verlag: ASS
Preisgruppe: I
Anzahl der Spieler: 2–4 Personen
Alter: ab 8 Jahre
Spieldauer: 30 Minuten

Ist *Stoppt den Ede!* nun eine Spielidee von Michael Kindred und Malcolm Goldsmith, wie es in den Regeln heißt? Oder ein von den beiden Engländern erfundenes Spiel? Oder ein Spiel nach einer Idee von Kindred und Goldsmith? Am ehesten dürfte wohl die dritte Version zutreffen, da die Stuttgarter Spielehersteller wohl in die Grundidee des englischen *Jailbreaker* übernommen, dieses in einem Punkt aber wesentlich verändert haben.

Stoppt den Ede! ist ein Kartenlegespiel, wie sie zur Zeit offenbar Hochkonjunktur haben. Unter den diesjährigen Neuheiten sind zu nennen *Leg das Rohr (Spielbox 2/83), Bärenspiel* und *Continuo.* Ziel des Spiels ist es, als Polizist möglichst viele der sechs Gefangenen, die ausbrechen wollen, zu schnappen.

Nachdem die Rollen bestimmt worden sind, legt man die Gefängniskarte auf den Tisch, stellt das rote Gefängnis und die sechs Ausbrecher darauf. Anschließend erhält jeder Spieler drei Karten, die abwechselnd ausgespielt werden müssen, bevor man wieder drei neue vom Stapel nimmt. Der Ausbrecher legt die erste Karte an das Gefängnis an und bestimmt somit seinen Fluchtweg.

Dann stellt er Spielfiguren auf die Endpunkte der angelegten Karte. Bei Kreuzungen entscheidet er sich für einen der möglichen Wege; eine Umkehr ist hier nicht erlaubt. Jetzt legt der Polizist ebenfalls eine Karte an, und der Ausbrecher zieht, sofern dies möglich ist, eine der Spielfiguren auf den



Endpunkt der vom Polizisten angelegten Karte weiter.

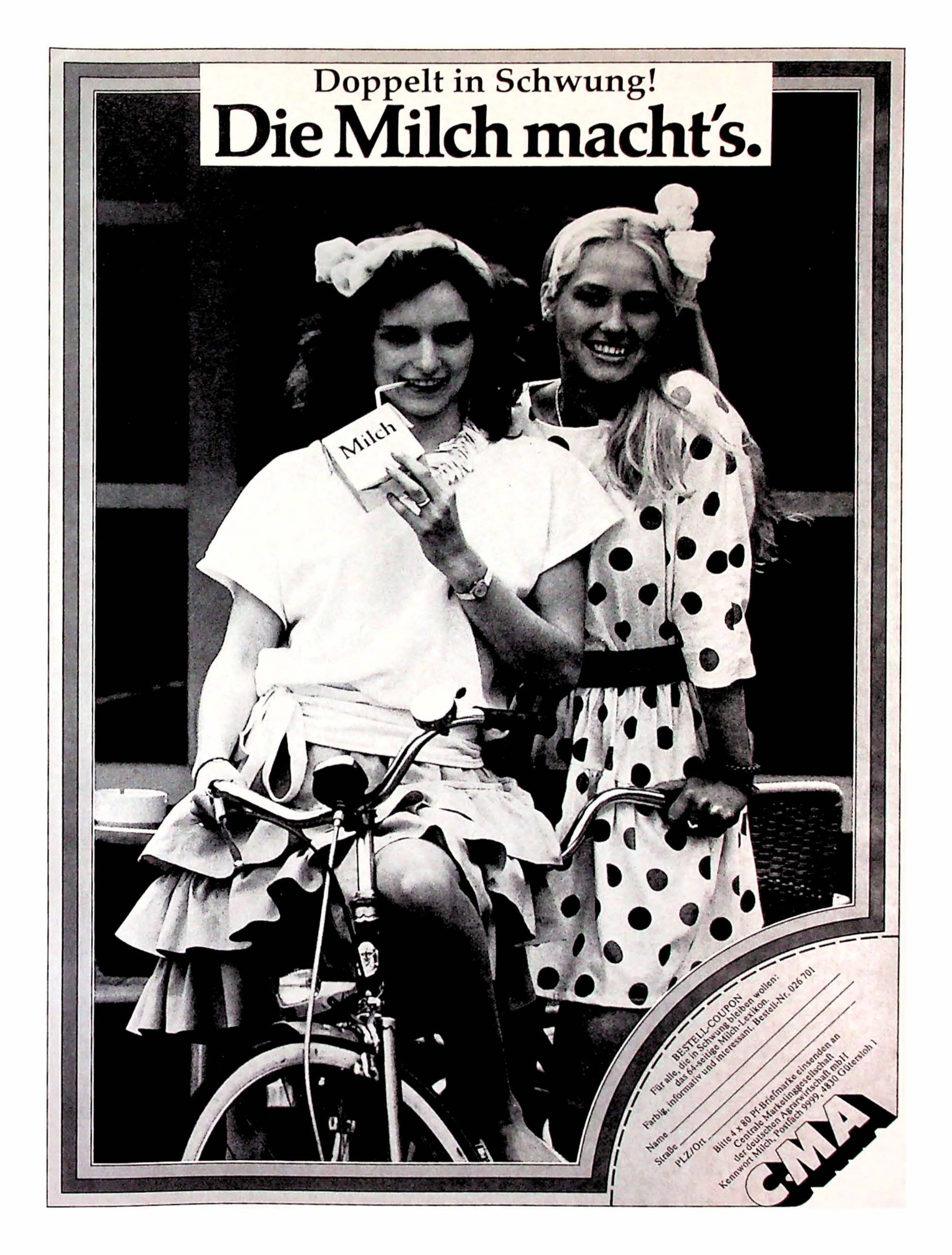
Beide Spieler verfolgen natürlich unterschiedliche Strategien: Der Ausbrecher versucht, möglichst schnell an den Rand des höchstens acht Karten breiten und sieben Karten langen Spielfeldes zu gelangen. Der Polizist seinerseits will dies verhindern, indem er mit seinen Karten Sackgassen bildet oder mit den sechs Stoppkarten die möglichen Fluchtwege abschneidet.

Das englische Original, das in der Schweiz als *Haltet den Dieb* (Carlit) erhältlich ist, verläuft ein bißchen anders: Bevor der Ausbrecher in die Freiheit gelangen kann, muß er sich mit Hilfe von Fluchtautos den Fluchtweg sichern. Entsprechend schneidet ihm der Detektiv mit Polizeiautos den Weg ab.

Diese Version stellt in taktischer Hinsicht ein wenig höhere Anforderungen als die Ass-Variante. Nach mehrmaligem Spielen stellt man jedoch fest, daß vom Spielspaß her zwischen den beiden kein großer Unterschied besteht, zumal auch Ass den allzu großen Glücksfaktor nicht reduziert hat. Ein zwingender Grund zur Veränderung des Originals ist daher nicht ersichtlich, außer vielleicht der, daß man einen schönen Zeitvertreib für jüngere Mitspieler leichter zugänglich machen wollte.

Synes Ernst

Einfach ○●○○○○ Schwierig
Glück ○●○○○○ Können
Verpackung 1 2 3 4 ● 6
Spielregeln 1 2 3 4 ● 6
Spielmaterial 1 2 3 ● 5
Spielidee 1 2 3 ●



Doppelt in Schwung!
Die Milch macht's.
Milch
BESTELL-COUPON
Für alle, die in Schwung bleiben wollen:
das 64-seitige Milch-Lexikon.
Farbig, informativ und interessant. Bestell-Nr. 026 701
Name
Straße
PLZ/Ort
Bitte 4 x 80 Pf-Briefmarke einsenden an
Centrale Marketinggesellschaft
der deutschen Agrarwirtschaft mbH
Kennwort Milch, Postfach 9999, 4830 Gütersloh 1
CMA

Kuli

Wenig Spielspaß für Kinder

Erfinder: nicht bekannt
Verlag: Milton Bradley
Preisgruppe: II
Anzahl der Spieler: 2–4 Personen
Alter: ab 7 Jahren
Spieldauer: 15–20 Minuten



Schon lange ist der Kuli nach unserem Sprachgefühl eher ein Schreibutensil als ein lastenbeladener Chinese. So hätte man dieses Spiel der offenen Hände besser Bakschisch genannt oder sich etwas wirklich Originelles einfallen lassen sollen.

Auf einem Spielfeld aus sieben mal sieben Quadraten bewegen sich Plastikhände. Pro Zug so viele Felder wie mit einem Würfel Augen gewürfelt wurden. Auf den offenen Handflächen tragen die Hände Kunststoffmünzen, die sozusagen ihr Lebensinhalt sind. Eine leere Hand ist eine tote Hand und verschwindet aus dem Spiel. Man gewinnt beziehungsweise verliert Münzen, in dem man neben andere Hände zieht. Die heranziehende Hand gewinnt eine Münze von jeder Hand, die ihr jetzt direkt benachbart ist. Bei nur drei Händen pro Spieler heißt es haushalten mit den Symbolen zwischenmenschlicher Handelsbeziehungen. Aber für Taktik läßt das Würfelglück kaum Raum. Zumal bei jeder ungeraden Zahl eine Münze aus dem Spiel genommen werden muß: Eine etwas rabiate Methode, das Spiel derart abzukürzen.

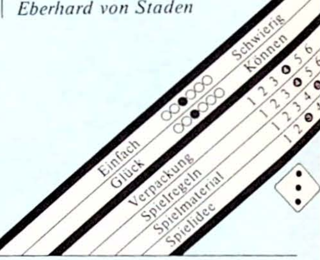
Vom Ablauf her ist *Kuli* ein abstraktes, taktisches Spiel – kein strategisches wie der Hersteller behauptet. Die Gestaltung des Materials wendet sich an Kinder. Diese Kombination, taktisches Spiel für Kinder, ist ohne besondere Ideen nur schwer auf Erfolgskurs zu bringen. Ein paar Klassiker wie Mensch, ärgere Dich nicht oder Fang den Hut zeigen, wie es möglicherweise zu machen ist. Der kindbezogene Spielablauf, das Jagen, Fangen und Hinauswerfen, bringt den Spaß. Und der wird dann auch durch abstraktes Spielmaterial nicht mehr beeinträchtigt. Bei Kuli hat man versucht, den Weg andersherum zu gehen. Das abstrakte Spiel mit realistisch, spaßigem Material kindgerecht machen – ohne viel Erfolg.

Das Hin und Her der Münzen befriedigt Kinder wenig. Der Grund für Gewinn und Verlust: Eine Hand, die neben einer anderen auftaucht, ist kaum überzeugend. Und bei der Auszählerei der Zugmöglichkeiten verlieren besonders kleinere Kinder die Geduld.

So kann man nur voll hinter der Schachtelaufschrift stehen: „Hier wird Spielspaß gefordert".

Schade also, daß über *Kuli* unter dem Strich wenig Gutes zu sagen ist. Das Material allerdings ist von der üblich guten MB-Qualität. Aber das allein genügt natürlich nicht.

Eberhard von Staden



Transfer

Denksport für Tüftler

Erfinder: Hila und Ivan Moscovich
Verlag: Ravensburger
Preisgruppe: II
Anzahl der Spieler: 2 Personen
Alter: ab 10 Jahren
Spieldauer: 30 Minuten



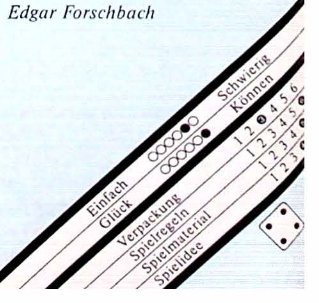
Transfer hat als Ausgangspunkt die altbekannten Verschiebe-Puzzles. Letzter großer Renner war *Rubik's Cube.*

Doch hier verläßt uns – vorerst wenigstens – der Vergleich. Die genannten Verschiebe-Puzzles sind durchweg Solitärspiele, *Transfer* hingegen nennen die es verlegenden Ravensburger „Ein Brettspiel für zwei Personen". Mit etwas Phantasie kann man sich dann schon denken, wie ungefähr die Regel aussieht. Zwei Spieler ziehen abwechseln nach bestimmtem Muster bunte Steine, und wenn einer eine gleichfarbige Reihe erzeugen kann, so gibt es einen Punkt, bis alle sieben Farben zu Reihe geordnet sind. Während des Spiels kommt es darauf an, die Ordnung für den Gegner laufend zu stören, für sich selbst aber laufend zu bessern.

Es wird im *Transfer* nichts geschlagen, man läuft auch nicht auf ein Ziel zu, vielmehr ist alles reine Kombinatorik und Problem der Anordnung. Dergleichen Spiele lieben die Tüftler, sie schätzen Wettbewerbe im Denksport, problemreich und ernst. Charakteristischerweise fehlt jeder Würfel und jeder sonstige Zufall und jeder Spieler besitzt zu jeder Zeit die vollständige Information über den Spielstand. Solcher Art Spiele enden häufig, viel zu häufig, unentschieden. Bei seiner ungeraden Gesamtpunktzahl von sieben scheint *Transfer* dem Remistod scheinbar zu entgehen, aber scheinbar eben, denn mit dem sechsten Punkt gewinnt man zumeist auch den siebten; deswegen aber und auch sonstwegen wird das Ziel, den anderen am Punktgewinn zu hindern, vordringlicher als das eigene Plus. Die Partie findet kein Ende, ähnlich wie beim Dauerschach kommt es immer wieder zur gleichen Stellung. Eine entsprechende Abbruchregel fehlt.

Das Spielsystem hat einen weiteren Seiteneffekt mit einer noch beachtlicheren Wirkung. Bevor es richtig losgeht, müssen die Steine aufgesetzt werden, und zwar von dem Spieler, der nicht den ersten Zug hat. Er ist im Aufsetzen bis auf eine Einschränkung frei, die so wählbare Anfangsunordnung hat große Auswirkungen auf den Spielverlauf; theoretisch entscheidet sie, bei sonst optimalen Strategien, über Sieg und Niederlage. Die beste Ausgangslage zu finden, das aber ist Aufgabe für nur einen Spieler. Durch diese Hintertür wird aus *Transfer* dann doch ein Solitärspiel, eine Denksportaufgabe nach der Melodie: Finde die Ausgangslage, die immer gewinnt. Es ist, neben der Tendenz zu dauerschachähnlichen Situationen, diese überraschende Wendung, die *Transfer* für seinen eigentlichen Zweck nicht so besonders gelungen erscheinen läßt.

Edgar Forschbach



Der Großmeister des Abakus

Chan-Hee Yi ist aus Korea nach Deutschland gekommen um uns mit dem Abakus den Spaß am Rechnen beizubringen. Hans J. Scheurer hat ihn besucht.

Auf den ersten Blick erscheint es wie ein Kampf zwischen David und Goliath: Ein moderner, leistungsstarker Taschenrechner wird von einem mittelalterlich anmutenden Rechenbrett, einem „Abakus", auf dem eine Vielzahl kleiner Kugeln aufgezogen ist, herausgefordert. Dem technikgläubigen Mitteleuropäer treibt's ein Schmunzeln auf die Lippen und für den schmächtigen David beschleicht einen Mitleid. Auch die Warnung, daß es sich bei meinem Gegenüber, bei Herrn Chan-Hee Yi, um einen der weltbesten Abakus-Rechner handelt, vermag mich nicht zu beeindrucken. Chan-Hee Yi hat den 11. Dan, aber ich habe den Anschluß ans Stromnetz.

Doch mein Zusammentreffen mit dem hochdekorierten Abakus-Virtuosen beginnt mit einer Überraschung: Ich darf eine Aufgabe stellen und entscheide mich für die Addition von fünfzehn Zahlen, die bis zu zehn Stellen besitzen. Während ich beginne, den Taschenrechner zu füttern, legt mein Kontrahent sein Rechengerät zu meinem Erstaunen beiseite und dafür die Hände an die Schläfen. Nach 15 Sekunden schreibt er das (richtige) Ergebnis auf ein Stück Papier, während ich mich noch an den Knöpfen meines Rechners gütlich tue.

Bei solch einfachen Aufgaben verzichtet Herr Yi lieber auf den Abakus und greift zum „Kopfabakus", das heißt, die Kügelchen werden lediglich im Kopf bewegt. Das geht schneller. Bei seinem enormen Rechentempo kommen die Hände nicht nach. Der Abakus-Großmeister arbeitet freihändig.

Erst bei komplizierten Aufgaben greift Yi wieder zu seinem Rechenbrett. Zum Beispiel, als ich ihn bitte, mir das Ergebnis von 81 275 x 165 924 zu nennen. Es bedarf ganzer sieben Sekunden und einigen Raschelns der Abakus-Kugeln, bis meine Bitte erfüllt ist: 13485473100. Ähnlich schnell und zuverlässig werden Wurzeln gezogen oder vielstellige Zahlen quadriert – ohne Mikroelektronik und ohne Computertechnik. Ich werde ratlos.

In der folgenden Diskussion versichert mir Herr Yi, daß seine Rechenkunst zwar artistisch anmuten mag, daß sie aber das Ergebnis eines anderen Mathematikverständnisses ist, mit dessen Hilfe es kein Kunststück mehr ist, schnell und richtig zu rechnen. Der 27jährige Mann aus Seoul erklärt, daß beim Abakus-Rechnen kein abstraktes Zahlensystem gebraucht wird. Ist zum Beispiel die Zahl 8 bei uns ein abstraktes Zeichen, ist sie für den Abakus-Benutzer ein konkretes Bild, das sich aus der Konstellation der Kugeln ergibt. Mit jedem Rechenschritt verändert sich sofort auch das „Zahlen-Bild". Langwierige Umsetzungen sind überflüssig. Rechnen behält etwas Spielerisches, aus dem bei Herrn Yi etwas Sportliches geworden ist.

In seiner Heimat Korea werden regelmäßig Wettkämpfe zwischen den Abakus-Meistern ausgetragen. Dabei erreichte Herr Yi als erster den 11. Dan, eine Auszeichnung, die nur der zugesprochen bekommt, dem es gelingt, ein Paket von über 1000 Rechnungen in drei Minuten zu lösen. Solche Perfektion kommt nicht von selbst. Chan-Hee Yis Vater ist Leiter einer Abakus-Schule in Korea. Allein in Seoul gibt es rund tausend derartiger Schulen, die man besucht wie bei uns einen Steno- oder Schreibmaschinenkurs.

Foto: poly-press



In der Bundesrepublik will Herr Yi jetzt für die in seiner Heimat so populäre Rechenmethode werben. Die ersten Hochschullehrer sind bereits auf den Koreaner aufmerksam geworden. Im Abakus-Rechnen sehen sie die Chance, den Taschenrechner-geschädigten Schülern und Studenten und deren defizitären Rechenvermögen wieder auf die Sprünge zu helfen. Der Koreaner sieht aber einen weiteren Nebeneffekt in der Abakus-Methode: Sie macht Spaß. Das Spielerische fasziniert auch Rechenmuffel.

Auf den ersten Blick mutet das simple Rechengerät doch recht kompliziert an. Auf 23 senkrechten Drähten sind jeweils fünf Kugeln angebracht, von denen eine durch ein quer verlaufendes Zwischenbrett von den übrigen abgetrennt ist. Diese einzelne Kugel trägt den Wert 5, während die übrigen vier Holzkugeln den Wert 1 besitzen. Da auf dem Abakus im Dezimalsystem gerechnet wird, also jeweils ein Draht mit seinen Kugeln eine Dezimalstelle verkörpert, benötigt man für die Darstellung einer dreistelligen Dezimalzahl auch drei Kugelreihen. Die Zahl 273 wird auf dem Abakus auf diesen drei Reihen als 200 + 70 + 3 dargestellt. Jede Zahl hat also ein konkretes Bild, das sich gleichzeitig mit dem Rechenvorgang verändert. Auch wenn uns dies zunächst umständlich erscheinen mag, der Regelkatalog (siehe Beispiele auf der folgenden Seite) erweist sich bald als praktisch und schnell umsetzbar.

Auf meine Frage, warum er denn gerade in die Bundesrepublik gekommen sei, um für den Abakus zu werben, überlegt Chan-Hee Yi nicht lange: In dem hochtechnisierten Land vermutet er eine Chance für die Verbreitung des alten Rechengeräts,

das die Mathematik wieder anschaulich macht. In Bonn, wo er jetzt lebt, hat er bereits die ersten Schüler um sich geschart. Dabei geht es wohl weniger um den artistischen Einsatz der Rechentechnik als vielmehr um den spielerischen Umgang mit dem Gerät.

Nicht zuletzt, und das wird alle Lehrer aufhorchen lassen, ist der Abakus ein vorzüglicher Partner beim Konzentrationstraining.

Bevor ich mich wieder verabschiede, demonstriert mir Herr Yi auch das: Auf einer Tafel notiere ich untereinander fünf dreistellige Zahlen, während der Großmeister mit dem Rücken zur Tafel steht. Dann macht er kurz eine Drehung um 360 Grad, bei der ihm für den Bruchteil einer Sekunde der Blick auf die Zahlen freigegeben wird. Ohne lange nachzudenken nennt er mir, wieder mit dem Rücken zur Tafel, die Summe der aufgelisteten Zahlen.

Anschließend darf ich vor eine zweite Zahlenkolonne einige Minuszeichen setzen. Die Lösung läßt nur Sekunden auf sich warten.

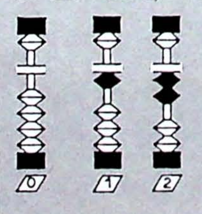
Bei einem dritten Test schreibe ich unter die Zahlenreihe noch eine zweistellige Zahl, durch die Herr Yi, wieder mit dem Rücken zur Tafel, die Summe dividiert. Er bittet mich, das Ergebnis zu notieren und nennt mir eine 15stellige Zahl.

Als ich mit meinem Taschenrechner die Probe machen will, zeigt sich, daß der nur neun Stellen vorweisen kann – aber die stimmen mit Herrn Yis Rechnung überein.

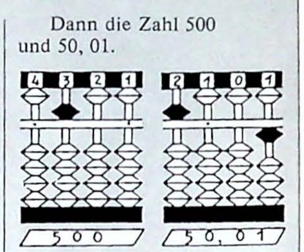
Der koreanische Abakus ist schmäler als der bei uns bekannte chinesische Abakus. Auf insgesamt 23 Stäbchen sind je fünf Holzperlen aufgereiht. Eine Perlenreihe ist durch eine schmale Holzleiste von den anderen vier getrennt. Die 23 Stäbchen sind von links nach rechts wie folgt numeriert: Von 15 bis 0 abnehmend, dann von 1 bis 7 wieder aufsteigend.

In der Grundstellung werden alle Perlen von der schmalen Holzleiste weg zum Rand geschoben; alle Perlenreihen haben dann den Ziffernwert 0. Jede Perle, die zu der Leiste hingeschoben wird, erhöht den Ziffernwert um den Wert dieser Perle. Die obere einzelne Perle hat jeweils den Wert 5, die unteren 4 Perlen haben jeweils den Wert 1. Und natürlich gibt es Einer, Zehner, Hunderter usw., bestimmt durch die Numerierung auf dem Rahmen. Das Komma liegt bei gebrochenen Zahlen zwischen 1 und 0.

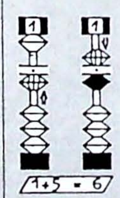
Sehen Sie hier zunächst die drei Werte 0, 1 und 2.



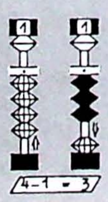
Dann die Zahl 500 und 50, 01.



Das Rechnen ist ebenfalls einfach. Wir addieren 1 + 5 = 6. Dazu schieben wir eine untere Perle in der Reihe 1 zur Holzleiste und erhalten so die Zahl 1; dann schieben wir die obere Perle (5) auch zur Holzleiste und erhalten 6.



Wir subtrahieren 4 – 1 = 3. Bei der Zahl 4 befinden sich vier untere Perlen an der Holzleiste. Die Zahl 1 subtrahieren wir, indem wir eine Perle zum Rand schieben.



Der Herbst rückt näher und damit das Ereignis für Spieler überhaupt: Die Spielertage in Essen!

Stellen Sie sich vor: Das erste bundesweite Treffen nur für Spieler und nur zum Spielen.

Das können Sie sich nicht entgehen lassen – oder was meinen Sie zu diesem Programm:

– Eine Ausstellung von Spielen und Spielbüchern. Aus alten Archiven, von Sammlern und Spielern haben wir wunderbare Stücke zusammengetragen.

– Kurse, um neue Spiele kennenzulernen. Erfahrene Spieler bringen Ihnen bei, wie man die interessantesten und neuartigsten Spiele der Welt spielt. *(Dungeons & Dragons; Schwerter & Dämonen; Midgard; Traveller; Runequest; Armageddon;* Einführung *Cosim-Spiele;* Einführung *Table-Top-Spiele; Diplomacy)*

– Spielrunden, um die neuen Spiele gleich ausgiebig spielen zu können. Wir stellen komplette Spielrunden zusammen und einen erfahrenen Spielleiter. Sie spielen. *(Dungeons & Dragons; Schwerter und Dämonen; Midgard; Traveller; Runequest; Armageddon; Diplomacy; Wooden ships & Iron men; Ace of aces; 1829; Dune; Cosmic Encounter; Civilisation; Kingmaker; Go; Triplanetary; Chicamauga; Gunslinger)*

– Mehrere hundert verschiedene Spiele liegen für Sie bereit! Suchen Sie sich das Spiel aus, das Sie interessiert, organisieren Sie sich Spielpartner (es sind genügend da) und los geht's. Spielen Sie die vielen schönen Spiele, die es auch heute immer noch gibt.

– In Spielturnieren können Sie beweisen, ob Sie auch gegen harte Konkurrenz gewinnen können. Und natürlich wird es viele schöne Preise geben. Lassen Sie sich überraschen.

– Die besten Videospiele stehen für Sie bereit. Kommen Sie und sehen Sie sich an, was wir für tolle Sachen beschafft haben.

– Spielen mit dem Computer – sehen Sie sich an, was das eigentlich heißt und wie das geht. Und prüfen Sie, ob das auch Ihnen Spaß machen könnte.

– Diskussionen, Vorträge und Workshops werden die Spielertage begleiten. Heiße Eisen kommen auf den Tisch: Kriegsspiele! Jugendgefährdende Spiele! Wohin entwickelt sich das Spielen? Spielekenner werden aus dem Schatz ihrer Erfahrungen berichten. So zum Beispiel Erwin Glonnegger, Deutschlands bester Spielekenner, über das Essener Spiel *Malefiz.* Filme werden wir zeigen und vieles andere mehr.

– Unsere Tauschbörse hofft auf rege Beteiligung. Bringen Sie mit, was Sie loswerden wollen – Sie werden's los.

– Sehen Sie sich an, welche Spiele im Ausland produziert werden. Importeure zeigen ihr Programm – Spiele, die Sie sonst nicht zu sehen bekommen.

Also auf, kommen Sie nach Essen und machen Sie mit.

Vom 14. bis zum 16. Oktober 1983. In der Volkshochschule Essen, Hollestraße 75, 4300 Essen.

Wenn Sie mehr wissen wollen, fordern Sie unsere Anmelde-Unterlagen an.

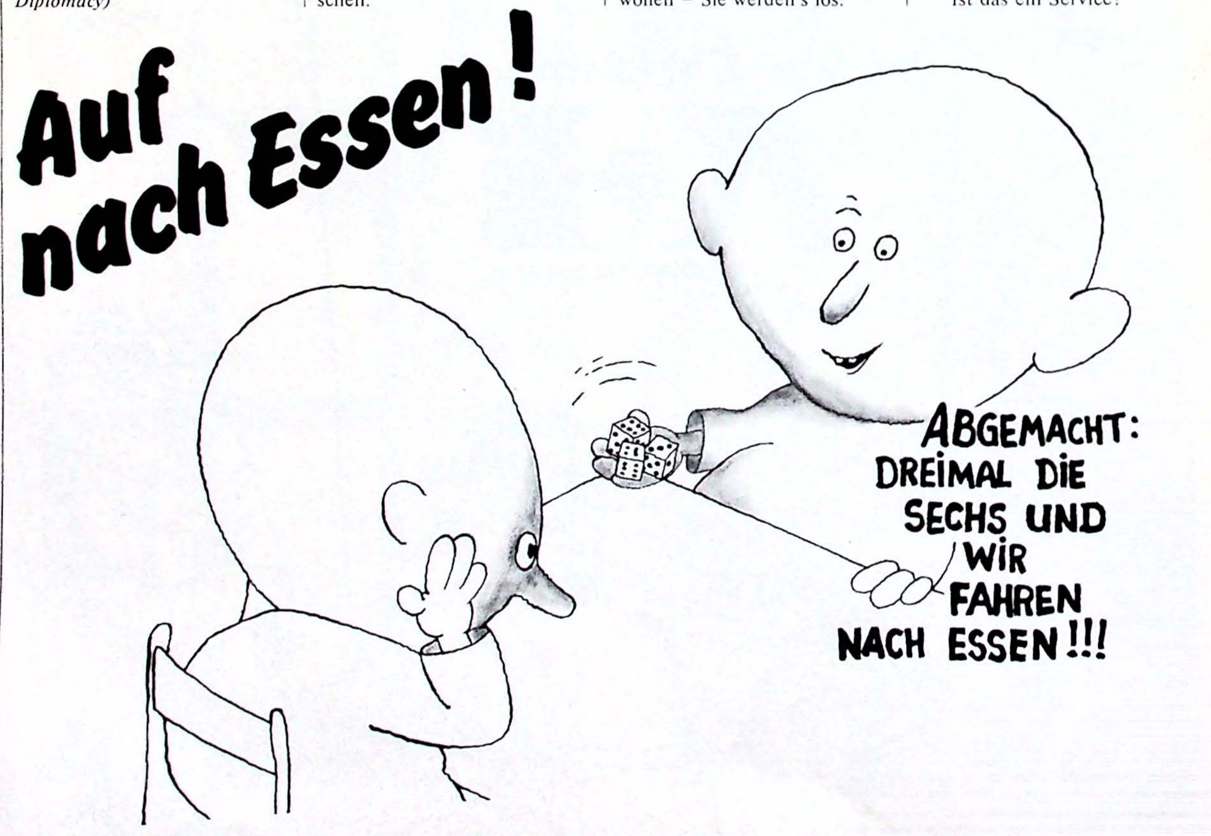
Wenn Sie in Essen übernachten wollen, fordern Sie unser Hotelverzeichnis an.

Aber wenn Sie nach Essen kommen und wirklich spielen wollen, sollten Sie sich auf jeden Fall melden.

Wir haben zwar ungefähr 1500 Sitzplätze, aber unter Umständen sind die schon alle von Essenern belegt. Also – besser anmelden.

Übrigens – Kinder sind natürlich willkommen. Für ganz kleine werden wir eine Kindergärtnerin besorgen.

Ist das ein Service?



Varianten und Finessen

Die Resonanz der SpielBox-Leser auf diese Rubrik war in den vergangenen Monaten so erfreulich, daß wir gar nicht alle Zuschriften unterbringen konnten. Alte Leser wissen es bereits, neuen sei es kurz gesagt: Sie finden an dieser Stelle Spielregel-Erweiterungen, -Varianten, -Korrekturen und -Erläuterungen zu bekannten Spielen sowie taktische und strategische Tips, kurz alles, was Ihnen ein besseres Spielen ermöglicht. Wir sind dankbar für jede Anregung und belohnen die besten Beiträge mit einem Jahresabonnement der *SpielBox*. Unsere Anschrift:
SpielBox
Redaktion „Besser Spielen"
Postfach 20 09 10
5300 Bonn 2

Diesmal geht das Gratisabonnement an Isolde und Harald Popp in Tuchenbach für ihren Beitrag zum Spiel *Verlies*.

Zu den Beiträgen im letzten Heft ist noch eine kleine Korrektur erforderlich: Der Hinweis, daß es von dem Spiel durch den Konkurs der Bütehorn KG im Handel nur noch Restposten gibt, gehörte nicht in den Beitrag über Niki Laudas *Formel 1*, sondern zum Spiel *Fixstern. Formel 1* wurde von ASS herausgegeben, inzwischen aber aus dem Lieferprogramm gestrichen.

Ihr
Knut-Michael Wolf

Conquest

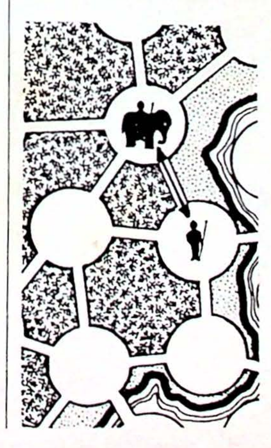
Dieses Spiel gehört zu den schönsten strategischen Spielen der letzten Jahre. Bis vor kurzem wurde es vom Buchholz-Verlag unter dem Signum Bütehorn-Spiele herausgegeben. Durch den Konkurs des Verlages ist es zur Zeit nicht lieferbar, doch dürften in manchen Läden noch Restexemplare zu finden sein, bei denen sich das Zugreifen lohnt.

Wie andere Bütehorn-Spiele hatte auch Conquest unter einer unklar formulierten Spielanleitung zu leiden. Hinzu kamen einige eklatante Fehler, die sich in die deutsche Fassung der Spielregel geschlichen hatten. Schon bei der Aufzählung der Spielfiguren hatte man sich vertan: statt 3 Schiffen und 3 Galeonen spielt jeder Spieler in Wirklichkeit mit 4 Schiffen und 2 Galeonen.

Da inzwischen Regelanfragen von SpielBox-Lesern eintrafen, haben wir die wesentlichen Passagen der Spielregel für Sie überarbeitet. Im Anschluß daran finden Sie ein paar Tips zur Spielstrategie.

Der erste Spieler darf in seinem ersten Zug 10 Bewegungspunkte einsetzen, danach kann jeder Spieler in jedem Zug 20 Punkte verbrauchen. Der Zug einer Spielfigur von einem Feld entlang der eingezeichneten Land- oder Seewege zum nächsten Feld kostet einen Punkt. Die einzelnen Figuren können – je nach Typ – pro Runde höchstens 2, 6 oder 8 Felder weit ziehen. Es bleibt jedem Spieler selbst überlassen, wie er seine Bewegungspunkte einsetzt. Er kann beispielsweise 20 Figuren je 1 Feld weiter bewegen oder 5 Figuren jeweils vier Felder oder eine beliebige andere Kombination wählen. Der Zug einer Figur darf unterbrochen werden, um zwischendurch eine oder mehrere andere zu ziehen. Schließlich braucht auch kein Spieler seine 20 Bewegungspunkte voll auszunutzen. Restliche Punkte verfallen dann allerdings und können nicht auf die nächste Runde übertragen werden.

Soldaten: Sie können pro Runde ein oder zwei Felder weit ziehen. Sie dürfen einen Elefanten oder Streitwagen besteigen und sich von diesen weiter transportieren lassen, ohne dabei selbst Bewegungspunkte zu verbrauchen. Das Auf- oder Absteigen geschieht, während der Soldat zieht; er bewegt sich also entweder von seinem Standort aus auf das nächste Feld, auf dem der Elefant geparkt ist, oder von einem Elefanten herunter auf das nächste freie Feld (Abb. unten). Jeder dieser Züge kostet nur 1 Bewegungspunkt, das Auf- oder Absteigen verursacht also keine zusätzlichen Kosten. Ein Soldat kann nicht direkt auf ein anderes Verkehrsmittel umsteigen, sondern muß erst ab-, danach wieder aufsteigen (= 2 Züge). Zwei Soldaten dürfen sich nicht auf demselben Feld aufhalten, es sei denn, sie reiten auf einem Elefanten oder befinden sich an Bord eines der Wasserfahrzeuge. Reiten zwei Soldaten auf einem Elefanten, können sie in beliebiger Reihenfolge absteigen. Wenn sie über dasselbe Feld absteigen, muß der erste dieses Feld erst verlassen, bevor der zweite vom Elefanten springt. Ein Soldat, der vom Elefanten oder einem der anderen Verkehrsmittel herabklettert, kann dabei auch eine gegnerische Figur schlagen.



Elefanten: Sie können pro Runde bis zu 6 Felder weit ziehen und dabei auch ein oder zwei Soldaten befördern. Elefanten können von Soldaten allein nicht geschlagen werden.

Streitwagen: Sie ziehen pro Runde bis zu 8 Felder weit und können dabei einen Soldaten befördern.

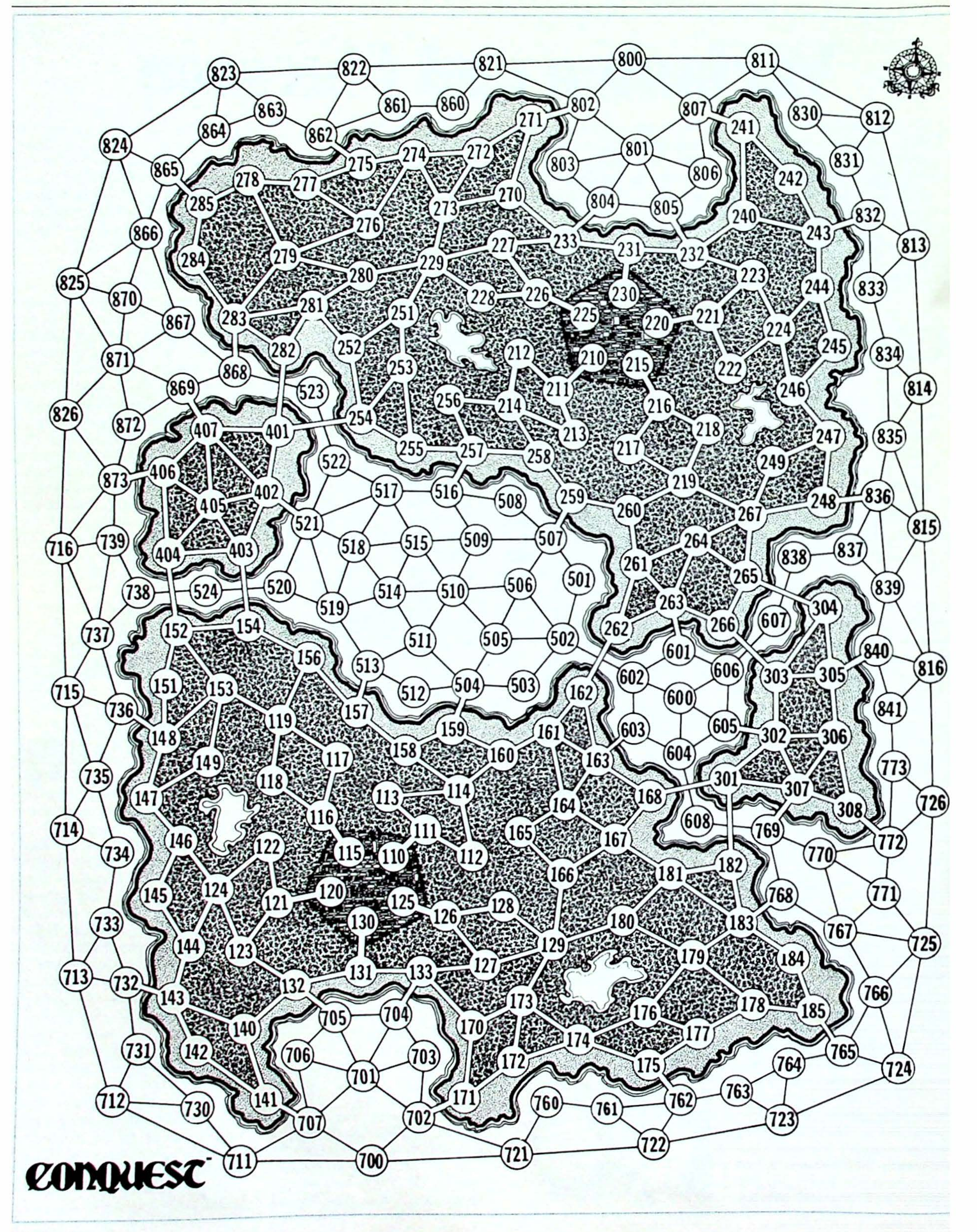
Reiter: Sie dürfen pro Runde bis zu 6 Felder weit ziehen und dabei von eigenen Leuten besetzte Felder überspringen (selbst wenn es sich dabei um einen Elefanten handelt). Gegnerische Figuren dürfen nicht übersprungen werden. Übersprungene Felder werden mitgezählt.

Schiffe: Sie ziehen pro Runde bis zu 6 Felder weit, ganz gleich, ob sie beladen sind oder nicht. Schiffe können nur Wasserfahrzeuge angreifen. Auf den mit einem Anker markierten Hafenfeldern dürfen sie Fahrgäste an Bord nehmen. Jedes Schiff kann entweder einen Elefanten oder einen Reiter oder einen Streitwagen oder zwei Soldaten transportieren. Elefant und Streitwagen können dabei ihrerseits mit Soldaten besetzt sein. Auf hoher See können die Fahrgäste nicht auf ein anderes Schiff überwechseln.

Galeonen: Sie ziehen pro Runde bis zu 8 Felder weit. Ansonsten gilt für sie das gleiche wie für die Schiffe.

Soweit die Regeln über die Zugmöglichkeiten der einzelnen Figuren. Damit hoffen wir die Unklarheiten, die durch die Bütehorn-Anleitung verursacht wurden, aus dem Weg geräumt zu haben. Im übrigen lassen sich gerade bei Conquest – und das mag manchen Regelfetischisten erschrecken – die meisten Regelprobleme allein mit gesundem Menschenverstand lösen. So versteht es sich beispielsweise von selbst, daß ein Elefant nur dann ein Schiff betreten kann, wenn es unbeladen ist. Sollten sich zwei Soldaten an Bord aufhalten, können sie nicht auf den Elefanten springen, während dieser das Schiff betritt. Ebenso kann ein Elefant mit zwei Soldaten auf seinem Rücken nicht das Schiff verlassen, ohne seine Passagiere mitzunehmen.

Bemerkenswert, weil originell, sind auch die Regeln für das Schlagen von Figuren. Der Ablauf ist zunächst der gleiche wie beim Schach: Man zieht auf das Feld der gegnerischen Figur und nimmt diese vom Brett. Dabei dürfen – wie schon erwähnt – Soldaten keine Elefanten schlagen. Das Besondere: der geschlagene Gegner erhält sofort die Möglichkeit zum Vergeltungszug. Er kann, wenn eine seiner anderen Figuren nicht mehr als 2 Felder vom Tatort entfernt steht, mit dieser den schlagenden Stein seinerseits schlagen, obwohl er eigentlich gar nicht an der Reihe ist. Nutzt er diese Möglichkeit nicht, weil er das nicht kann oder vielleicht auch nicht will, kann der erste


CONQUEST

Spieler den schlagenden Stein noch einmal bewegen, so als ob dieser noch gar nicht gezogen worden wäre. Diese Regel zwingt zu einer überlegten Vorausplanung beim Angriff auf die gegnerischen Figuren.

Generell gilt, daß Landfiguren nur Landfiguren, Wasserfahrzeuge nur Wasserfahrzeuge schlagen dürfen. Landfiguren können aber gegnerische Schiffe und Galeonen erobern, wenn sie im Hafen liegen. Sie brauchen nur an Bord zu gehen. Ist das Schiff unbesetzt, fällt es kampflos in die eigenen Hände; war es besetzt, so wird die gegnerische Besatzung bei dieser Eroberung geschlagen. Ein erobertes Schiff gehört ab sofort zur eigenen Flotte. Wenn möglich sollte man es gegen ein früher geschlagenes Schiff der eigenen Farbe austauschen. Das gleiche gilt natürlich für Galeonen.

Der Erfinder des Spiels, Donald Benge, der heute in Kalifornien lebt, hat uns anläßlich eines Besuchs im vergangenen Herbst einige Regelfragen beantwortet, die sich in diesem Zusammenhang stellten: Auch die Eroberung eines Schiffs, ganz gleich, ob es besetzt war oder nicht, löst einen Vergeltungszug des Gegners aus. Er kann entweder das besetzte Schiff durch eine seiner Landfiguren zurückerobern oder mit einem seiner Schiffe schlagen. Ebenso kann ein Schiff, das ein anderes Schiff im Hafen schlägt, im Rahmen einer Vergeltungsmaßnahme besetzt werden. Conquest bietet hier eine Vielzahl taktischer Spielmöglichkeiten.

Manchmal ist es ratsam, eine Figur mit dem letzten Bewegungspunkt, den man in einer Runde zur Verfügung hat, zu schlagen. Der Gegner verliert dann nämlich das Recht auf einen Vergeltungszug. Statt dessen erhält man selbst das Recht zurückzuschlagen, wenn der Gegner nun in seinem regulären Zug schlägt. Da ein Spieler seine 20 Bewegungspunkte nicht voll ausnutzen muß, erreicht er den gleichen Effekt, wenn er beispielsweise beim Schlagen mit dem 17. Punkt gleichzeitig ausdrücklich auf seine restlichen 3 Punkte verzichtet.

Mehrfach-Figuren (berittene Elefanten, besetzte Streitwagen, beladene Wasserfahrzeuge) sollte man niemals in Reichweite gegnerischer Figuren stehen lassen. Der Gegenspieler erhält dadurch die Gelegenheit, einen für ihn gewinnbringenden Angriff zu starten. Beispielsweise kann ein mit 2 Soldaten berittener Elefant von einem unbesetzten Streitwagen geschlagen werden. Ein mit Elefant und Soldaten besetztes Schiff kann von einem anderen (auch leeren) Kahn versenkt werden, ein schwerer Verlust.

Andererseits ist es ratsam, alle Transportmöglichkeiten auszunutzen, um die sonst sehr langsamen Soldaten nach vorn zu bringen.

Von Anfängern werden die Einsatzmöglichkeiten der Flotte leicht unterschätzt. Eine Ursache hierfür ist sicherlich die abgelegene Startposition. Doch zeigt schon ein Blick auf den Spielplan, daß besonders die Galeonen auf den äußeren Seewegen sehr schnell in das Geschehen eingreifen können. Von strategischer Bedeutung ist besonders das Binnenmeer in der Mitte der Karte. Ein Galeone, die dort operiert, erhöht die Mobilität der Landfiguren erheblich.

Die besten Eröffnungszüge in Conquest möchten wir an einem Beispiel demonstrieren. Zu diesem Zweck haben wir einen numerierten Spielplan abgedruckt, der es übrigens gleichzeitig möglich macht, Conquest per Post zu spielen. Die Notation entspricht der beim Schach üblichen Schreibweise. Die Figuren werden durch einen Buchstaben gekennzeichnet:

S = Soldat
E = Elefant
R = Reiter
W= Streitwagen
F = Schiff
G = Galeone

Mehrfachfiguren werden durch Buchstabengruppen bezeichnet, wobei die Figur, die die Bewegungspunkte verbraucht, an erster Stelle steht. Zum Beispiel:
WS = Streitwagen mit Soldat
FESS = Schiff mit Elefant und zwei Soldaten

– markiert einen normalen Zug, x steht für das Schlagen einer Figur.

Ein paar Beispiele zur Erläuterung:

S127–W126: Der Soldat von Feld 127 besteigt den Streitwagen auf Feld 126.

WS126–303: Der bemannte Streitwagen zieht auf Feld 303

Hier nun einige Eröffnungszüge aus der Sicht des Spielers auf der Südseite des Spielbretts:

S112–E111	1 Punkt
S113–E111	1 Punkt
ESS111–161	4 Punkte
S133–E131	1 Punkt
ES131–133	1 Punkt
S127–ES133	1 Punkt
ESS133–127	1 Punkt

In dieser Spieleröffnung werden ausschließlich Landfiguren bewegt. Der Startspieler benutzt seine 10 Punkte, um einen Angriff auf dem östlichen Landweg vorzubereiten. Die Flotte bleibt zunächst unberührt im Hafen.

Das andere Extrem:

F707–715	5 Punkte
F706–714	5 Punkte

Eine reine Flotteneröffnung. Der Südspieler versucht, möglichst schnell die Kontrolle über das Binnenmeer zu gewinnen. Zwei Schiffe über dieselbe Route auf den Weg zu schicken ist von Vorteil, da der Gegner einen solchen Angriff nicht so leicht abwehren kann. Schon im nächsten Zug haben die Schiffe das Binnenmeer erreicht. Um die Flotte dort effektiv einzusetzen, müssen jedoch Landfiguren vom Nordrand der Stadt abgezogen werden, wodurch die Verteidigung an dieser Stelle vorzeitig geschwächt wird. Besser ist statt dessen, beim Auslaufen aus dem Hafen Landfiguren vom Südrand der Stadt auf den Schiffen mitzuführen. Aber nicht so:

S132–E131	1 Punkt
ES131–132	1 Punkt
S123–ES132	1 Punkt
ESS132–F707	3 Punkte
FESS707–714	4 Punkte

Der berittene Elefant braucht 3 Punkte, um an Bord eines Schiffes zu gehen. Eine Verschwendung des für den Startspieler ohnehin knappen Punktepotentials. Außerdem ist es vorteilhafter, die Landfiguren auf der schnelleren Galeone zum Einsatz zu bringen. In zahlreichen Conquest-Partien haben sich deshalb die folgenden beiden Eröffnungsvarianten als besonders effektiv erwiesen:

S132–E131	1 Punkt
ES131–132	1 Punkt
S123–ES132	1 Punkt
ESS132–G705	1 Punkt
F707–700	1 Punkt
GESS705–713	5 Punkte

S133–E131	1 Punkt
ES131–133	1 Punkt
S127–ES133	1 Punkt
ESS133–G704	1 Punkt
F707–700	1 Punkt
GESS704–713	5 Punkte

Wir geben der zweiten Version einen leichten Vorrang, weil nach unseren Erfahrungen im späteren Spielverlauf die Westflanke der Stadt eher vom Nordspieler angegriffen wird als der Süden oder Südosten.

Sollten Sie übrigens Lust verspüren, Conquest per Post zu spielen, dann schreiben Sie bitte unter dem Stichwort „Besser Spielen: Conquest“ an die SpielBox. Wir werden versuchen, allen Interessenten einen Spielpartner zu vermitteln.

Focus

Focus, das Spiel des Jahres 1981, konnte man bisher nur zu zweit oder zu viert spielen. Nun hat sich Sid Sackson, der Erfinder des Spiels, für die kürzlich erschienene amerikanische Ausgabe (dort wurde *Focus* unter dem Titel *Domination* veröffentlicht) auch eine Version für drei Spieler einfallen lassen. Damit bietet dieses ausgezeichnete Taktikspiel noch mehr Spielmöglichkeiten.

Jeder der drei Spieler bekommt 13 Spielsteine (rote, grüne, blaue). 12 Steine jeder Farbe werden nach folgendem Schema auf dem Brett verteilt:

```
    ○ ○ ○ ○
  R R B B G G
○ G G R R B B ○
○ B B G G R R ○
○ R R B B G G ○
○ G G R R B B ○
  B B G G R R
    ○ ○ ○ ○
```

G = Grün,
R = Rot,
B = Blau,
○ = Leerfeld

Den dreizehnten Stein setzt jeder Spieler in seinem ersten Spielzug auf ein leeres Spielfeld. Für den weiteren Spielverlauf gelten dann dieselben Regeln wie im 2-Personen-Spiel.

Das Spiel ist beendet, wenn zwei Spieler nicht mehr ziehen können; der dritte Spieler gewinnt.

Fix-Focus

Für Spieler, die es eilig haben, bietet Sid Sackson kürzere *Focus*-Versionen an:

2-Personen-Spiel:

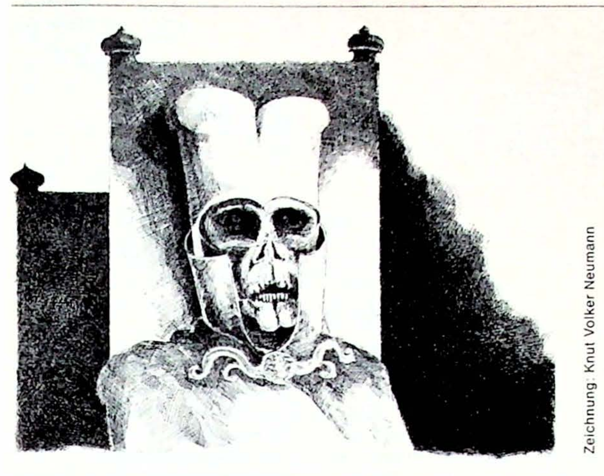
Der Spieler, der als erster mindestens sechs gegnerische Steine gefangennimmt, gewinnt.

3-Personen-Spiel:

Der Spieler gewinnt, der als erster drei Steine jedes seiner Mitspieler gefangennimmt oder mindestens zehn Steine vom Brett holt (dazu zählen auch die eigenen Reservesteine!).

4-Personen-Spiel:

Für den Fall, daß alle vier Spieler gegeneinander spielen, gilt folgende Kurzregel: Es gewinnt der Spieler, der als erster mindestens zwei Steine jedes Gegners fängt oder mindestens zehn Steine (einschließlich eigener Reservesteine) vom Brett holt.


Zeichnung: Knut Volker Neumann

Verlies

Mit diesem Spiel haben wir uns bereits ausführlich in Heft 1/83 beschäftigt. Isolde und Harald Popp aus Tuchenbach schufen eine weitere Spielfigur. Der Grund für Ihre Entstehung:

Nach den Originalregeln bedeutet eine gewürfelte 2 beim Rückzugsorakel die Vernichtung des Abenteurers; der Spieler kann mit seiner Figur nicht mehr weiterspielen, sondern darf höchstens mit einer neuen, rangniedrigeren Figur das Spiel von vorn beginnen. An langen Verlies-Abenden kann das bedeuten, daß ein und derselbe Spieler alle Stufen vom Zauberer bis hinunter zur Elfe durchläuft. Und ein Spieler, der als Elfe beginnt, müßte aus dem Spiel ausscheiden, wenn das Rückzugsorakel es so will.

Dieser Orakelspruch darf jedoch auch nicht ersatzlos gestrichen werden, da ein gewisses Risiko beim Kampf erhalten bleiben muß. Eine 2 beim Rückzug muß weiterhin ein spürbarer Nachteil für den betroffenen Spieler sein.

Aus diesen Überlegungen heraus wurde der Ork geboren. Falls Sie noch keinem begegnet sein sollten: Orks sind blutrünstige Wesen, die in der Fantasy-Literatur den Abenteurern den Garaus machen (vgl. J. R. R. Tolkien: Der Herr der Ringe). Wer bei der Befragung des Rückzugsorakels eine 2 würfelt, verliert all seine Schätze und wird verflucht, sein Dasein im Verlies künftig als Ork zu verbringen. Die besonderen Eigenschaften des Orks haben wir für Sie in gleicher Weise wie in der *SpielBox* 1/83 auf einer Referenzkarte notiert.

Hat der Ork seine Aufgabe erfüllt, wird der Fluch – gegen Bezahlung von 5000 Goldstücken – von ihm genommen. Der Spieler darf mit seiner ursprünglichen Abenteurerfigur weiterziehen bzw. neu beginnen.

Die Probleme der Vernichtung sind beseitigt, die Nachteile einer gewürfelten 2 bleiben bestehen, und durch die zusätzliche Figur ergeben sich neue reizvolle Spielsituationen.

Ork

Aufgabe:	5000 Goldstücke
Qualifikation:	alle Gewölbe
Bewegung:	bis zu 5 Schritte
Geheimtüren:	sind für den Ork kein Hindernis, er kennt das Verlies genau
Tabellen:	keine

Orks werden von den Ungeheuern geduldet. Sie werden nicht angegriffen, können aber auch keine Schätze erobern, die von Ungeheuern bewacht werden. Sie müssen deshalb die nötigen Goldstücke anderen Abenteurern abjagen.

Besondere Fähigkeiten:

1. Würfelt der Ork eine 2 beim Rückzugsorakel, verliert der Ork alle Schätze, sonst passiert ihm nichts.
2. Zaubermittel aus dem Hinterhalt (Blitz, Feuerball) können dem Ork nichts anhaben.
3. Beim Zweikampf mit Abenteurern in einem Hinterhalt braucht der Ork 8 Punkte für einen erfolgreichen Treffer, jeder Abenteurer braucht 10 Punkte. Orks untereinander müssen mindestens eine 7 würfeln. Besonderheit: Orks werden von der Schönheit der Elfen so geblendet, daß sie keinen Angriff wagen.
4. Orks können keine magischen Gegenstände verwenden. Berühren sie eine magische Waffe, verrostet sie und bleibt für den Rest des Spiels unwirksam.

Zum Ausschneiden: Die Referenzkarte mit den besonderen Eigenschaften des Ork.

SPIELE-COMPUTER im Test

Eine Computerwelle schwemmt in die privaten Haushalte. Auch von Spielern. Beim Einkauf werden oft Fehler gemacht. SpielBox stellt darum drei Farbcomputer vor, mit denen sich leben und spielen läßt.

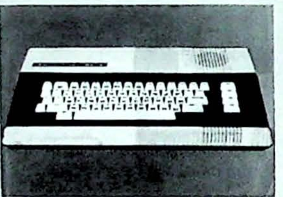
Ein Computer muß fast alles können, er kostet ja eine Menge Geld. Und Computer können auch fast alles: Für uns Spieler – völlig klar – muß er in erster Linie spielen können, Spielpartner sein. Kann er, macht er. Allerdings gibt es Leute, Nichtspieler natürlich, die meinen, so ein teures Ding müßte auch noch ein bißchen mehr können – etwas Nützliches vielleicht. Gott sei Dank – das kann er auch.

Sie können vom Computer das Haushaltsgeld verwalten lassen; er kann Ihnen dann schon Mitte des Monats sagen, wieviel Geld wahrscheinlich am Monatsende noch für Spiele übrig bleibt. Sie können vom Computer Dateien aller Art verwalten lassen, z. B. Ihre Spielesammlung: Welche Titel Sie schon besitzen, von welchem Hersteller, von welchem Erfinder usw. Sie können sich dann zeigen lassen, welche Sid-Sackson-Spiele Ihnen noch fehlen. Sie können natürlich im Computer auch Spielregeln speichern und Varianten und Regelverbesserungen später einfügen. Je nach Bedarf können Sie sich dann die benötigte Regel auf den Bildschirm holen, oder, wenn Sie einen Drucker haben, ausdrukken lassen.

Kommen wir zurück zum Spielen. Der Computer muß mit und gegen uns spielen können. Zunächst wird man also „fertige" Spiele kaufen. Sicher, Sie können natürlich Ihre eigenen Spiele „programmieren", aber das ist so ganz einfach nicht. Der bessere Einstieg ist der Kauf von Pro-

Atari 400 · Colour-Genie · Dragon







	Atari 400	Colour-Genie	Dragon
Hersteller	Atari	Trommeschläger/EACA	Norcom/Dragon Data
Prozessor	6502	Z 80	6809 E
RAM (Grund-, Ausbaustufe)	16 K	16 K / 32 K	32 K / 64 K
Sprachen	Basic, Pilot, Pascal	Basic	Basic
Tastatur/Belegung	Folie/ASCII	Schreibmaschine/ASCII	Schreibmaschine/ASCII
Externe Speicher	Steckmodul/Kassette/Diskette	Steckmodul/Kassette/Diskette	Steckmodul/Kassette/Diskette
Bildschirmanschluß	Antenne	Antenne/Monitor	Antenne/Monitor
Joysticks	ja, 4	ja, 2	ja, 2
Drucker	ja	ja	ja
Farben	16	8	9
Zeilen x Zeichen	24 x 40	24 x 40	16 x 32
Grafikauflösung	192 x 320 Punkte	160 x 96 Punkte	192 x 256 Punkte
Ton	4 Generatoren	4 Generatoren	ja
Preis	ca. 695,– DM	ca. 645,– DM	ca. 950,– DM

	Atari 400			Colour-Genie			Dragon		
Vom Hersteller selbst angebotene Spiele:	SM	Asteroids	140,–	K	Invasion aus dem Weltraum	39,–	K	Quest	29,50
SM – Steckmodul	SM	Basketball	140,–	K	Punktejagd	25,–	K	Flagge	29,50
K – Kassette	D	Caverns of Mars	140,–	K	Wurm	39,–	SM	Berserker	98,–
D – Diskette	SM	Centipede	140,–	K	Break out	39,–	SM	Meteoriten	98,–
Preise in DM	K	Energie Czar	65,–	K	Andromeda	39,–	SM	Höhlenjäger	98,–
	SM	Missile Command	140,–	K	Mau-Mau	25,–	SM	Invasion aus dem All	98,–
	SM	Pac Man	140,–	K	Hektik	39,–	SM	Geisterjagd	98,–
	SM	Schach	140,–	K	Meteor	69,–	SM	Raumschiff Chamäleon	98,–
	SM	Space Invaders	140,–	K	Motten	39,–	SM	Astroblast	98,–
	SM	Star Raiders	140,–	K	Panik	25,–	SM	„Cyrus"-Schach	129,–
	SM	Super Breakout	140,–	K	Tausendfuß	39,–			
	SM	3 D TicTacToe	140,–	K	Colour-Schach	69,–			
	K	Black Jack	65,–	K	Exnimrold	25,–			
	K	Turmbau zu Babel	39,–	K	Kings	25,–			
	K	Kniffel	39,–	K	Mausi	25,–			
	K+D	Lawine	39,–	K	Mampfman	39,–			
	K	Paß auf	39,–	K	Colour-Kong	69,–			
	K	Superhirn	39,–	K	Panzerkampf	69,–			
	K	Snookers + Billards	112,–	K	Eis	39,–			
	K	Cribbage + Dominoes	112,–	K	Eagle	39,–			
	K	Dart	112,–	K	Game of Life	25,–			
	K	Puzzles, 4 versch. je	112,–	K	Reversi	39,–			
	K	Pool	112,–	K	Poker	39,–			
	K	Rotate Tilt	112,–	K	Regierungsplanspiel	69,–			

grammen, von fertigen Spielen.

Spiele-Software kann auf drei verschiedenen Trägern angeboten werden: Als Steckmodul (auch ROM-Modul), als Kassette und als Diskette.

Am einfachsten gestaltet sich das Spielen mit Steckmodulen: Computer ausschalten, Modul einstecken, Computer einschalten – und schon kann man losspielen. Leider hat die einfache Handhabung von Steckmodulen auch einen Nachteil – die Preise sind relativ hoch.

Ebenfalls sehr komfortabel ist die Verwendung von Spielen auf Disketten. Der Nachteil liegt auch hier wieder bei den Preisen; man benötigt ein Diskettenlaufwerk und dafür muß man zusätzlich ca. 1000,– DM ausgeben.

Es verbleibt noch der Einsatz von Kassetten als Programmträger. Spiele auf Kassetten sind preiswert, ab etwa 25,– DM aufwärts. Um diese Kassetten abspielen zu können, benötigt man einen einfachen Kassettenrekorder, der aber die drei folgenden Anschlußmöglichkeiten haben sollte: Einen Anschluß für Kopfhörer (EAR), einen Anschluß für ein Mikrophon (MIC) und nach Möglichkeit einen Anschluß für eine Fernbedienung. Solche Rekorder sind preiswert. Aber: die Verwendung von Kassetten und Rekordern hat einen gravierenden Nachteil: Sie sind langsam und umständlich.

Das Spielprogramm befindet sich auf der Kassette. Um dieses Spiel spielen zu können, muß das Programm „geladen" werden; es muß in den Speicher des Computers eingelesen werden. Hat der Computer das Programm erst einmal gelesen, so ist das Spiel so gut und so schnell wie die Spiele auf Disketten und Steckmodulen auch. Nur – bis so ein Programm eingelesen ist, das kann dauern. Insbesondere Anfänger können damit noch echte Abenteuer erleben. Mit zunehmender Übung wird alles etwas einfacher, und wer es nicht allzu eilig hat im Umgang mit seinem Computer, der ist auch mit Kassetten gut bedient.

Soviel zum „Wie". Nun ist noch zu klären, womit man was spielen kann. Welcher Computer welche Spiele?

Wer in der glücklichen Lage ist, zugeben zu können, daß er seinen Computer in erster Linie für private Zwecke – Unterhaltung, Bildung, Spielen – einsetzen will, der sollte unbedingt einen Farbcomputer wählen. Wir haben uns deshalb mit drei Farbcomputern beschäftigt, die für private Zwecke hervorragend geeignet sind.

Der Atari 400 ist am längsten auf dem Markt. Das Gerät ist weltweit verbreitet und demzufolge ist das Software-Angebot an fertigen Spielen hier am größten. Der Hersteller selbst bietet schon eine Reihe von Spielen an. Das weitaus größere Angebot an Spielen kommt aber von anderen Herstellern und von Hobby-Programmierern.

Gerät und Zubehör sind erprobt und ausgereift; die Joysticks des Atari-Videospiels passen, Drucker werden angeboten, ebenso ein Diskettenlaufwerk und ein Kassettenrekorder. Für 695,– DM erhält man den Computer mit einer etwas dürftigen Betriebsanleitung, ein Netzgerät, das Basic-ROM (Steckmodul) und zwei sehr brauchbare Handbücher für das Programmieren in Basic.

Der Colour Genie von Trommeschläger (St. Augustin) ist erst seit ungefähr einem Jahr auf dem Markt. Das Gerät kommt aus Japan und macht ein soliden Eindruck. Ein junges Team arbeitet mit Hochdruck an der Entwicklung der Software, und was bisher an Spielen dabei herausgekommen ist, kann sich sehen lassen. Die meisten Spiele sind zwar reine Reaktions-Spiele (die, weil in Maschinensprache geschrieben, überaus schnell sein können), aber eine Reihe von „guten" Spielen gibt es doch: *Mau Mau* und *Poker, Reversi* und *Game of Live* und *Kings* und *Regierungsplanspiel,* wovon das letztere für 6 Personen geeignet ist. Zwar kein Spiel, aber außerordentlich interessant: Ein Synthesizer-Programm mit unglaublichen Ton-Möglichkeiten.

Die als Zubehör erhältlichen Joysticks sind sehr stabil, in ihrer Handhabung aber gewöhnungsbedürftig und nicht sonderlich direkt. Das Diskettenlaufwerk kommt erst auf den Markt, der bereits angebotene Kassettenrekorder kostet jeden Spieler Nerven. Die Spiele gibt es jedoch bisher nur auf Kassetten (um das Preisniveau niedrig zu halten), sie könnten aber jederzeit auch auf Steckmodul geliefert werden; Preis dann knapp 100,– DM.

Für 645,– DM erhält man diesen Computer mit einem Basic-Handbuch, das auch die Bedienungsanleitung enthält. Auch hier gilt: Wenn man weiß, wie es geht, ist es gut! Aber wehe, man weiß es nicht. Anscheinend setzen alle Computer-Hersteller voraus, daß die Käufer ihrer Geräte entweder schon alles wissen – oder es aber irgendwie herauskriegen werden.

Der Dragon 32 ist ganz neu auf dem Markt, er wird in England hergestellt. Die deutsche Vertriebsfirma ist zwar neu gegründet, hat aber ihren Hintergrund – oh Zeichen, oh Wunder – im Spielwarenbereich. Das Software-Angebot ist hier bei uns noch klein, enthält aber zwei Knüller: Ein sehr stark spielendes Schachmodul (mit dem „Cyrus"-Programm) und das Abenteuerspiel *Quest* (leider mit englischem Text). Das Software-Angebot in England ist bereits viel größer, und wer Zugang zu diesem Markt hat, kann sich dort bedienen. Aber auch der deutsche Importeur wird das Spiele-Programm weiter ausbauen.

Der Computer steckt in einem Kunststoffgehäuse, das aber einen stabilen Eindruck macht. Die Joysticks sind nicht gut: Sie verursachen bei längerem Spielen Krämpfe, weil sie schlecht zu halten sind; leider arbeiten sie auch sehr langsam und unpräzise. Ein Kassettenrekorder wird nicht angeboten, ein Drucker und eine Diskettenstation kommen erst auf den Markt. Für 950,– DM erhält man den Computer mit einem sehr ausführlichen Basic-Handbuch, das auch die Betriebsanleitung enthält. Der Umgang mit diesem Handbuch ist eine reine Freude.

Und ein weiterer Punkt ist zu berücksichtigen, wenn Sie mit dem Kauf eines Computers liebäugeln: Ganz sicher werden Sie Beratung, Hilfe, Service und Unterstützung brauchen. Auf jeden Fall benötigen Sie einen qualifizierten Händler, den Sie auch einmal nach einem Detail fragen können, der Reparaturen schnell erledigen kann, der Ihnen hilft, wenn es mit dem Ding nicht mehr weitergeht. Und von Vorteil wären natürlich andere Computerbesitzer in erreichbarer Nähe oder Computer-User-Clubs, die sich mit dem jeweiligen Gerät befassen. Denn auch für das Spielen mit dem Computer gilt: Zusammen mit anderen macht es doppelt soviel Spaß. Wenn sich Computer-User-Clubs bei der *SpielBox* melden, veröffentlichen wir ihre Adressen.

Reiner Müller

Unsere Spezialisten testen für Sie

Videospiele haben, zumindest bei einem Teil der *SpielBox*-Leser, einen schlechten Ruf: Als Schwachsinn und hirnloses Geballere wird die neue Art zu spielen rundweg abgetan – abqualifiziert.

Zu Unrecht, wie wir glauben! Denn zwischen Videospiel und Videospiel klaffen heute genauso große Welten wie beispielsweise zwischen MAD und Hase und Igel. Außerdem wird die technische Entwicklung die Videospiel-Konsolen in kleine Computerchen verwandeln. Darüber kann man sich einfach nicht hinwegsetzen. denn dann werden Spiele möglich sein, von denen wir heute noch nicht zu träumen wagen.

Auf die *SpielBox* kommt dabei, unserer bescheidenen Meinung nach, eine wichtige Rolle zu: Diese Entwicklung zu begleiten und zu versuchen, überall dort Akzente zu setzen, wo es für uns Spieler wichtig sein könnte.

Um dieser Aufgabe gerecht zu werden, hat die *SpielBox* ihre Berichterstattung über Videospiele neu orientiert:

Im Mittelpunkt werden Tests von Videospielen stehen; wir werden uns dabei auf Spiele konzentrieren, die einen mehr „spielerischen" Hintergrund haben: Das heißt, weniger Reaktionsspiele, mehr Spiele zum Mitdenken, zum Planen, zum Taktieren; natürlich auch die klassischen Brettspiele. Jede Kassette wird von mindestens zwei Mitgliedern des Testteams intensiv erprobt werden, nach Möglichkeit sogar immer von allen vier Videotestern.

Wir haben dieses Verfahren gewählt, weil wir unbedingt vermeiden wollen, daß sich durch persönliche Vorurteile oder Abneigungen einzelner Fehlurteile ergeben.

Um die Videospiele beurteilen zu können, haben wir uns folgende Kriterien überlegt:

– Ist das Spiel ein reines Reaktionsspiel (Musterbeispiel *Vanguard*, Atari), so wird es „Fürs Händchen" eingestuft; ist es dagegen nur mit Planung und Überlegung zu bewältigen, so wird „Fürs Köpfchen" draus.

– Spielregeln, Grafik, Ton und Idee werden von jeweils 1 bis 6 eingestuft, wobei 1 das schlechteste und 6 das beste Ergebnis ist.

Bei den Spielregeln würde 1 für „unspielbar" stehen und 6 für „erfüllt ihren Zweck ohne Einschränkungen".

Bei der Grafik würde die Skala von „tut den Augen weh" über „zeigt gerade das Wesentliche" bis zu „zweckdienlich und schön" reichen.

Beim Ton steht die 1 für „geht auf die Nerven" und die 6 für „unterstützt den Spielablauf sinnvoll".

Bei Idee steht die 1 für „uralter Hut" und die 6 für eine „neuartige, originäre Idee".

– Für das Gesamturteil gibt es sechs Noten (sehr gut; gut; befriedigend; mäßig; schlecht; miserabel, symbolisiert durch die

👍👍👍👎👎👎

Einfärbung der entsprechenden Hand in der abgebildeten Reihe, wobei „sehr gut" ganz links liegt und „miserabel" ganz rechts). Das Gesamturteil steht für den Gesamtwert des Spiels; für den Wert, den der Käufer für sein Geld erhält. Hier wird der reine Gebrauchswert beurteilt und sonst nichts. So mag es vorkommen, daß eine Kassette auf einer tollen Idee basiert und der Hersteller die besten Absichten hatte – und wir das im Text auch würdigen; wenn das Ergebnis aber für den Käufer unbefriedigend ist, . . .

Neben den Testberichten werden wir von Fall zu Fall auf besonders herausragende Kassetten ausführlich eingehen, wie in dieser Ausgabe auf *Sword Quest* (Seite 46).

Weiter wollen wir versuchen, in kurzen Kommentaren die Finger auf wunde Punkte zu legen, Probleme aufzuzeigen oder zu lösen. Und einen Überblick vermitteln über Neuheiten und neue Entwicklungen.

Und natürlich über das, was Sie besonders interessiert. Wenn Sie also Probleme haben, schreiben Sie uns.

Wir, das Video-Testteam, sind vier erfahrene und begeisterte Brettspieler (überwiegend sogar *Cosim*spieler und *Dippy*-fans). Und wir finden Videospiele schon ganz schön gut, obwohl wir „echte" Spieler sind. Oder vielleicht gerade deshalb?

Ihr Reiner Müller
und die Mittester
Dr. Synes Ernst,
Walter Luc Haas,
Eberhard von Staden.

Video-Nachrichten

Bei Atari scheint man sich über den rechten Weg für den europäischen Markt noch nicht ganz einig zu sein. Das Nachfolgegerät für das Videospielsystem VCS 2600, das neue System Atari VCS 5200, wird wohl doch nicht nach Europa kommen, obwohl es in USA schon angeboten wird. Dafür soll ein neuer kleiner Computer kommen, der Atari 600, der preislich auf der Ebene der Videospielsysteme liegen soll, und somit die Anschaffung eines reinen Videospielsystems preislich unattraktiv erscheinen läßt. Was womit kompatibel ist, scheint noch ungeklärt. Auch kommen soll ein neuer Atari 800, in verbesserter Ausführung, nicht kommen soll der in den USA bereits eingeführte Atari 1200.

Centipede-Meisterschaft. Jetzt im August läuft in NRW noch die Centipede-Meisterschaft. Wer mitmachen will: Auf den Bus von Radio Luxemburg achten und auf die Tagespresse.

Hersteller-News. Hanimex, Hersteller eines eigenen Videospiel-Systems, bringt ab sofort eigene Kassetten für das Atari-System heraus. Mit sieben Kassetten will man starten. Den Vertrieb der Tigervision-Kassetten hat Hanimex deshalb wieder aufgegeben.

Probleme mit E.T.

Falls Sie zu denen gehören sollten, die die von dem Atari-Spiel *E. T.* bisher überwiegend die Fallgruben und irgendwelche Blödmänner kennengelernt haben, hier unser Tip, wie man's besser macht:

– Beginnen Sie unbedingt mit der Spielvariante 3, denn da ist nur E. T. im Spiel.

– Verlassen Sie das Landefeld vorerst nicht. Lassen Sie E. T. hin- und herlaufen und achten Sie dabei auf die Zeichen, die auf dem oberen Band auftauchen.

– Jedes Feld, auch das Landefeld, ist in „Kräftezonen" eingeteilt. Und je nachdem, in welcher Zone Sie sich befinden, erscheint oben das entsprechende Zeichen. Wenn Sie ein solches Zeichen nutzen



wollen, drücken Sie auf den roten Knopf des Steuerknüppels.

– Als erstes müssen sie feststellen, wo auf dem Landefeld die „Landezone" liegt. Denn dort muß E. T. stehen, wenn das Raumschiff kommt, um ihn abzuholen.

– Als nächstes müssen Sie die „Raumschiff-Kontakt-Zone" finden. Denn nur von dort aus können Sie das Raumschiff rufen, wenn Sie Ihre Aufgabe erfüllt und genügend Punkte gesammelt haben. Die Kontakt-Zone kann sich auf einem der sechs verschiedenen Felder befinden.

– Wann immer ein Fragezeichen über dem Bildschirm auftaucht, sollten Sie auf den roten Knopf des Steuerknüppels drücken. Leuchtet dann in einer der Fallen ein heller Punkt auf, so liegt dort ein Telefonteil.

Und jetzt versuchen Sie mal Ihr Glück. Verlassen Sie das Landefeld und erforschen die anderen Spiel-Felder.

Wenn Sie ein Feld verlassen, bewegen Sie E. T. ganz langsam über die Feldergrenze; sonst landen Sie ganz schnell in einer Falle.

Erst wenn Sie diese Variante 3 beherrschen, sollten Sie sich an die nächst schwierigere Stufe 2 wagen.

Vorteil Nr. 4

Die SpielBox Sammelmappe
Bis zu 10 Hefte können Sie unterbringen. Für 13,50 DM!

Die Kassette SpielBox zum Verschenken.
Mit den 1982 und 1983 bisher erschienenen 6 Ausgaben. 40,60 Mark.

Zum Sammeln. Oder Verschenken.
SpielBox: Sammelmappe oder/und Kassette.

Schicken Sie mir ______ Exemplar(e) der Sammelmappe **SpielBox** (Einzelpreis 13,50 DM einschließlich Versandkosten).

Ich möchte ________ Exemplar(e) der Kassette mit 6 Ausgaben der **SpielBox** (Einzelpreis 40,60 DM einschließlich Versandkosten).

Name: ____________________________

Adresse: ____________________________

____

____

____

Datum, Unterschrift: ____________________________

Bitte ankreuzen: ○ Scheck ist beigefügt ○ Ich möchte eine Rechnung

Vorteil Nr. 5

Diesmal bieten wir wieder die bisher erschienenen Ausgaben der **SpielBox** an – mit einer Ausnahme: Die erste Nummer ist total vergriffen. Da läuft nichts mehr. Aber alle anderen Ausgaben, die bisher erschienen sind, können Sie bekommen. Zu Sonderpreisen. Und tun Sie uns einen Gefallen: Kreuzen Sie bitte auf der Postkarte den Zahlungsweg an. Danke! Wir liefern sofort.

SpielBox. Einzig.
Hier wieder mal ein Angebot.



Heft 1/82:
Spielkarten können mehr als Skat. Telespiele. Sid Sackson: Porträt eines Spieleerfinders. Fachleute informieren über Spiele. Neu: Rätsel, Aufgaben, Denkspiele und Bücher. **Spiel zum Herausnehmen: Display (für 2 Personen)**



Heft 2/82:
Karnöffel, Spiel der Landsknechte. Spiele für Sommer und Sonne: Drachenflug, Murmeln, Yoté. Aufgaben: Dame, Go, Twixt und Quibbix. **Spiel zum Herausnehmen: Jamaica (für 2 bis 4 Personen)**



Heft 3/82:
Telespiele: unter anderem Ski. **Spiel zum Herausnehmen: Foa (für 2 Personen)**



Heft 4/82:
Malefiz, Story eines Millionenhits. Neue Schachcomputer. **Spiel zum Herausnehmen: Das Kapital – ein neuartiges Denkspiel!**

Und jetzt dazu:

○ **Heft 1/83**
Mit dem Spiel zum Herausnehmen: Attention – eine Rarität aus dem Jahre 1897!

○ **Heft 2/83**
Mit dem Spiel zum Herausnehmen: Scorpion – Denken und Taktik für zwei Personen.

Vorteil Nr. 6

Die **SpielBox** – Deutschlands einziges Magazin zum Spielen – lädt ein zu einem großen Ereignis: Dem ersten, großen Treffen eines an Spielen interessierten Personenkreises – den ersten deutschen **Spielertagen.** Ausschließlicher Zweck dieses Treffens ist das Spielen – neue Spiele kennenlernen, mit neuen Partnern zu spielen, andere Spieler kennenzulernen. Der Wunsch, das Hobby „Spielen" in seiner ganzen Breite kennenzulernen, ist in so vielen Briefen an die **SpielBox** deutlich geworden, daß wir uns dann tatsächlich entschlossen haben, eine solche Veranstaltung zu organisieren.

Auf nach Essen:
Zu den Spielertagen 1983. Jetzt anmelden.

Wir haben in diesem Heft über unsere **Spielertage** weiter informiert. Über das große Angebot, das Sie am 12., 13. und 14. Oktober in der Essener Volkshochschule erwartet. Schicken Sie diese Karte jetzt los!

○ Ich möchte die Übersicht über das ganze Programm.

○ Schicken Sie mir die Unterlagen über die Programmpunkte, die anmeldepflichtig sind.

○ Den Essener Hotelführer möchte ich haben.

____
Datum, Unterschrift

Absender: ____________________

____

____

____

Postkarte
Werbeantwort

Falls keine Briefmarke zur Hand unfrankiert einwerfen

SpielBox
Courir Verlags GmbH
Am Michaelshof 8
5300 Bonn 2

Sammelmappe. Kassette. Jetzt.

In unserer Sammelmappe (blau/silber) können Sie 10-mal die SpielBox unterbringen. Die Hefte bleiben wie sie sind. Denn die stabile Sammelmappe (abwaschbar) hat Stabmechanik.

Unsere Kassette (blau/silber) liefern wir mit den 1982 und 1983 bisher erschienenen 6 Ausgaben. Solange der Vorrat reicht.

Absender: ____________________

____

____

____

Ich möchte folgende **SpielBox**-Ausgaben. Bitte ankreuzen. *Einzelpreis nur 5,60 DM!*

☐ Heft 1/82 ☐ Heft 2/82 ☐ Heft 1/83
☐ Heft 3/82 ☐ Heft 4/82 ☐ Heft 2/83

Zahlungsweg bitte ankreuzen:

☐ Ich habe einen Scheck dazugelegt,

☐ Ich habe den Betrag auf Ihr Postscheckkonte Köln 92700-509 überwiesen.

☐ Lieber möchte ich eine Rechung.

Postkarte
Werbeantwort

Falls keine Briefmarke zur Hand unfrankiert einwerfen

SpielBox
Courir Verlags GmbH
Am Michaelshof 8
5300 Bonn 2

SpielBox bleibt aktuell!

„Nichts ist älter, als die Zeitung von gestern" — dieser alte Spruch stimmt bei unserer SpielBox nicht. Wir bleiben aktuell. Weil wir nicht jeder Mode nachlaufen. Bestellen Sie also auch unsere „alten" Hefte!

Absender: ____________________

____

____

____

Postkarte
Werbeantwort

Falls keine Briefmarke zur Hand unfrankiert einwerfen

SpielBox
Courir Verlags GmbH
Am Michaelshof 8
5300 Bonn 2

SpielBox: Alles für unsere Leser!

Im Herbst 1981 hat SpielBox angefangen. Mit der einzigen deutschsprachigen Spielzeitschrift. Der Erfolg hat uns Recht gegeben. Aber wir wollen mehr: Wirklichen Kontakt mit unseren Lesern. Darum Essen 1983!



Ms. Pac Man

Spielbar auf: Atari VCS 2600
Hersteller: Atari

Inky & Co. wissen, was sich gehört: Bevor sie im Labyrinth die Jagd auf *Ms Pac Man* eröffnen, erweisen sie der neuen „femme fatale" der Video-Spiele mit einem Tanz die Reverenz. Im Spiel selbst sind sie der Dame gegenüber, die sich von ihrem männlichen Pendant durch ein rotes Schleifchen unterscheidet, unerbittlich. Da gibt es kein Pardon, nur weil sich ein weibliches Wesen durch die verwinkelten Gänge des Labyrinths bewegt.

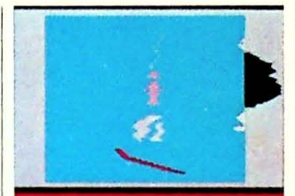
Aber auch *Ms Pac Man* selbst benimmt sich wie ihr großes Vorbild: Sie frißt alles, was ihr im Wege steht: Punkte, Früchte, Bretzeln und, falls sie eine der Energiepillen verschluckt hat, Gespenster. Im Vergleich zu *Pac Man* zahlt sich das Verschlingen besser aus, und man erreicht schnell höhere Punktzahlen.

Der wesentliche Unterschied zwischen den beiden Pac Man besteht darin, daß sich die Video-Lady jedesmal durch ein neues Labyrinth hindurchfressen muß. Das stellt höhere Anforderungen an die Auffassungsgabe des Spielers. Die Verwandtschaft zwischen den beiden Spielen ist jedoch unübersehbar, so daß sich *Ms Pac Man* wohl auch im Glanz des *Pac Man*-Erfolges wird sonnen können.

Synes Ernst

Fürs Köpfchen ○○○●○○○ Fürs Händchen

Spielregeln	1	2	3	4	**5**	6
Grafik	1	2	3	**4**	5	6
Ton	1	2	3	4	**5**	6
Idee	1	2	3	4	**5**	6



Raiders of the lost ark

Spielbar auf: Atari VCS 2600
Hersteller: Atari

Ein erfolgreicher Film (Jäger des verlorenen Schatzes) liefert den Hintergrund für die fantastischste Kassette, die es zur Zeit gibt. *Raiders* ist ein Abenteuer-, ein Suchspiel; im Prinzip für eine Person, aber es können sich auch Clubs vor den Bildschirm setzen.

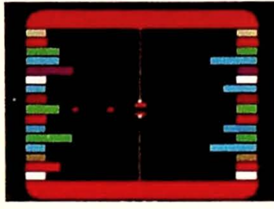
Nicht Reaktion ist hier gefragt, sondern Köpfchen, Phantasie, Kreativität. Der Abenteurer Indiana Jones ist auf der Suche nach der ägyptischen Bundeslade. Er startet in der Eingangskammer, von der aus er ohne Probleme (von den Schlangen mal abgesehen) nach unten in den Basar gelangen kann; sonst gibt es keinen Weg dort heraus. Auch vom Basar geht es nur weiter nach unten; aber das wird schon unangenehm, denn da stürzt Indy von einem Tafelberg und landet im Tal des Gifts, wo ihm ein schnelles Ende bereitet wird. Also fangen Sie von vorne an, aber mehr als diese vier Örtlichkeiten sind so nicht zu entdecken. Es gibt aber so ungefähr 13 verschiedene Orte – nur, wie kommt Indy dort hin? Hilfe bringen diverse Gegenstände, die Indy beim Gang über den Basar auflesen kann.

Raiders ist ein Spiel, mit dem man sich tagelang beschäftigen kann. Muß! Sie brauchen nur Geduld. Zäh müssen Sie Ihr Ziel verfolgen. Sich nicht entmutigen lassen: Werden Sie selbst wie Indiana Jones!

Reiner Müller

Fürs Köpfchen ○●○○○○○ Fürs Händchen

Spielregeln	1	2	3	**4**	5	6
Grafik	1	2	3	4	5	**6**
Ton	1	2	3	**4**	5	6
Idee	1	2	3	4	5	**6**



Ram it

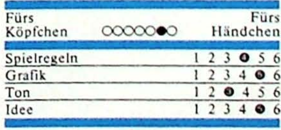
Spielbar auf: Atari VCS 2600
Hersteller: Telesys
Importeur: Concept Video

Man kennt sich aus: Die bösen Schlag-drauf-Spiele sind militärisch, die guten Fantasy. Außerdem gibt es noch die langweiligen und die „wirklich guten" Telespiele. Letztere sind leider noch nicht erhältlich. In dieses hübsche, nicht ganz falsche Weltbild paßt *Ram it* so ganz und gar schlecht, daß sich die Hersteller wohl gezwungen sahen, es mit Gewalt zum Ballerspiel zu machen.

Dabei ist es das nun wirklich nicht. Kurze Balken in 16 verschiedenen Farben wachsen von beiden Bildschirmseiten der Mitte zu. Dazwischen per Joystick hektisch auf- und absausend: Der Ramroid. Er versucht mit nach rechts oder links herausgeschleuderten Punkten die Farbbalken zu treffen, sie auf normales Maß zurückzuhämmern. Ist ein Balken ganz vom Bildschirm vertrieben, kommt er nicht zurück. Alle anderen wachsen mit perfider Geschwindigkeit, bis sie in der Mitte zusammentreffen und den armen Ramroid einschließen. Kein Wunder, daß er unter Klaustrophobie leidet.

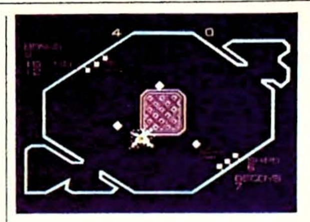
Das Spiel besticht vor allem durch klare Farben und Formen, während der erzeugte Tonsalat reichlich nervtötend ist. Wer vom Panzerknacken und Aliens verdreschen genug hat, findet hier Action für Zivilisten.

Eberhard von Staden



Fürs Köpfchen ○○○○○●○ Fürs Händchen

Spielregeln	1	2	3	**4**	5	6
Grafik	1	2	3	4	**5**	6
Ton	1	2	**3**	4	5	6
Idee	1	2	3	4	**5**	6



Reactor

Spielbar auf: Atari VCS 2600
Hersteller: Parker

Umpfh! Ausgerechnet Atomkraft muß als Spielthema herhalten. Allerdings – das Thema dürfte auch der einzige Grund sein, das Spiel abzulehnen: *Reactor* ist ein Spitzenspiel.

Der Spieler steuert eine Art Sonde, die sich innerhalb eines Kernreaktors befindet. Kleine Partikel mit geheimnisvollen Kräften versuchen, die Sonde gegen eine Reaktorwand zu drücken und so zu zerstören. Der Spieler versucht seinerseits, die Partikel an den Wänden zu zerschmettern: vorzugsweise dort, wo die Kontrollstäbe stehen. Denn diese müssen zerstört werden, um den immer wieder gefährlich anschwellenden Kern schrumpfen zu lassen.

Reactor ist mehr Konzentrations- als Reaktionsspiel. Der Spieler zappelt nicht wild herum – ganz ruhig muß er sitzen und die Sonde ganz ruhig halten, die einwirkenden Kräfte neutralisieren. Keine Sekunde darf er die Sonde aus den Augen lassen, denn die Partikel verursachen völlig unberechenbare Bewegungen, bei denen man schon im Ansatz gegensteuern muß. Solange der Reaktorkern noch feste Wände hat, kann man seine Sonde dort anlehnen. Bei steigender Punktezahl verwandelt sich der Kern in einen Wirbel und man muß doppelt auf der Hut sein: vor den tödlichen Wänden und dem alles verschlingenden Wirbel. Ein Ein-Personenspiel, das aus dem Rahmen fällt. *Reiner Müller*

Fürs Köpfchen ○○○○○●○ Fürs Händchen

Spielregeln	1	2	3	4	**5**	6
Grafik	1	2	3	**4**	5	6
Ton	1	2	3	**4**	5	6
Idee	1	2	3	4	**5**	6



Eroberung der Welt

Spielbar auf: Philips G 7000
Hersteller: Philips

Was wir bisher nicht auszusprechen wagten, hier steht es schwarz auf weiß in den Spielregeln: Kriegsspiel. Mit reichlich Marschmusik kommt diese Neuheit auf dem Markt daher: Eine Kombination aus Brettspiel und Telekassette. Gerade von dieser Verbindung erwarten viele Fachleute einen Durchbruch zum neuen Spiel.

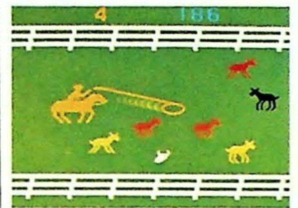
Um es gleich vorweg zu sagen, mit *Eroberung der Welt* hat man wohl einen Schritt in die richtige Richtung gemacht, der große Sprung nach vorn ist es noch nicht.

Das Spielbrett zeigt die etwas klein geratene Weltkarte, auf der bis zu sechs Mitspieler die militärisch oder diplomatisch eroberten Länder markieren können. Außerdem befindet sich das Macht-Basis-Register auf dem Brett und gibt Auskunft über den Spielstand. Gekämpft wird auf dem Bildschirm. Panzer, U-Boot oder Düsenjäger – Angreifer und Verteidiger wählen ihre Waffen und dann auf ihn mit Raketen und Granaten nach bewährter Manier.

Einiges an diesem Spiel wie Spielbrett und magnetische Markierungssteine sind von guter Qualität. Anderes wie Regeln und Bildschirmgrafik gefallen weniger. Aber ein Anfang ist gemacht, der für die Zukunft einiges hoffen läßt.

Eberhard von Staden

Fürs Köpfchen	○○○○○●○○	Fürs Händchen
Spielregeln		1 2 ❸ 4 5 6
Grafik		1 2 ❸ 4 5 6
Ton		1 2 ❸ 4 5 6
Idee		1 2 3 4 ❺ 6



Stampede

Spielbar auf: Atari VCS 2600 und Mattel Intellivision
Hersteller: Activision
Importeur: Ariola

Der Traum vom Wilden Westen wird wahr: Man sitzt als Cowboy auf einem schnellen Pferd, treibt eine Viehherde vor sich her und versucht hie und da, mit dem Lasso eines der Tiere einzufangen. *Stampede* macht's möglich, eines der erfrischendsten Telespiele, die sich auf dem Markt befinden.

Aber aufgepaßt, nicht jedes der eingefangenen Tiere gibt gleich viel Punkte: die dunkelroten Herefords zählen 3, die mittelbraunen Guernseys 15, die hellbraunen Jerseys 25 und die Schwarzen Angusse 100. Doch diese sind auch am schwierigsten zu erwischen: Sie erscheinen immer erst dann, wenn eine bestimmte Anzahl Herefords gefangen sind. Und damit alles noch schwieriger wird, stehen sie bockstill in der Bahn. Die Jagd auf die Herefords muß also sorgfältig geplant sein, sonst läuft der Cowboy Gefahr, die Angusse zu überlaufen und eines seiner drei Leben zu verlieren.

Zusätzlich erscheinen auf der Bahn gebleichte Schädel als Hindernisse, ebenfalls in einer ganz bestimmten Folge. Zudem laufen nicht alle Rinder im gleichen Tempo. Also los, treiben, treiben und nochmals treiben, denn keines der langsameren darf zurückbleiben, weil das wiederum den Verlust eines Lebens bedeutet. Insgesamt gibt es acht Varianten mit steigendem Schwierigkeitsgrad.

Synes Ernst

Fürs Köpfchen	○○○●○○○	Fürs Händchen
Spielregeln		1 2 3 4 ❺ 6
Grafik		1 2 3 4 ❺ 6
Ton		1 2 3 ❹ 5 6
Idee		1 2 3 4 5 ❻



Microsurgeon

Spielbar auf: Mattel Intellivision
Hersteller: Imagic
Importeur: Harman Deutschland

An die 200 Patienten warten in *Microsurgeon* auf Heilung. Ihr Zustand ist in verschiedenen Bereichen unterschiedlich kritisch und verändert sich während der Operation mehr oder minder dramatisch. Anders als in Wirklichkeit kann man hier allerdings den gleichen Fall immer wieder vornehmen.

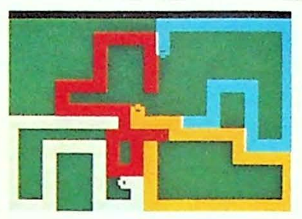
Medizinische Kenntnisse werden weder verlangt noch sonderlich gefördert.

Geschick und Übung aber sind nötig, um heftig wuchernden Tumoren, sich wild vermehrenden Würmern oder drastisch zunehmenden Cholesterin- und Teerablagerungen Herr zu werden: In einem Rennen gegen Zeit und Exitus pilotiert man eine Robotersonde möglichst präzise durch die engen Blutkanäle und versucht, durch Beschuß mit dem jeweils passenden Mittel, die diversen Krankheitsherde sowie Mikroben zum Verschwinden zu bringen.

Die beschränkte Energie der Sonde zwingt, Dringliches von weniger Bedrohlichem zu unterscheiden, Routen und Ziele mit Bedacht zu wählen – insbesondere da auch außerhalb des gerade sichtbaren Bildausschnitts neue Gefahren entstehen können. Mit zunehmender Hektik hantiert man so an den Tasten beider (!) Regler und sollte doch Ruhe bewahren: eine Aufgabe, die einen immer wieder herausfordern wird.

Walter Luc Haas

Fürs Köpfchen	○○○○●○○	Fürs Händchen
Spielregeln		1 2 3 ❹ 5 6
Grafik		1 2 3 4 5 ❻
Ton		1 2 3 ❹ 5 6
Idee		1 2 3 4 5 ❻



Snafu

Spielbar auf: Mattel Intellivision
Hersteller: Mattel

Snafu bietet zwei verschiedenartige Hauptspiele.

Im „Beiß-Spiel" jagt jeder der beiden Spieler die zehngliedrige Schlange des andern. In wilden Verrenkungen huschen die Reptilien über den Bildschirm, um dem Gegner Stück für Stück abzuzwacken, ohne sich dabei selbst gefährlich zu exponieren. Gleichzeitig aber müssen sie sich davor hüten, in der hektischen Hatz an die Wand zu stoßen oder sich in den eigenen Schwanz zu beißen.

Ebenso spannend, aber etwas anspruchsvoller und durch die mitreißende musikalische Untermalung faszinierender sind die „Fallen-Spiele".

Zwei oder vier Würmer suchen sich gegenseitig den Weg abzuschneiden und sich mit List und Tücke auszumänovrieren. Jeder, der mit der Wand oder einem Gegner zusammenstößt, scheidet aus und erringt so nur wenige Punkte. Geschick ist nötig, um die Würmer mit Akkuratesse zu bewegen und sie den zunehmend kleiner werdenden Raum ausnützen zu lassen – blitzschnelles Planen aber auch, um sich auf die stetig ändernden Situationen einzustellen.

Bei beiden Spielen sind Geschwindigkeiten, Bewegungsarten und zusätzliche Hindernisse wählbar. Bei den Fallen-Spielen läßt sich auch die Rundenzahl selbst bestimmen.

Walter Luc Haas

Fürs Köpfchen	○○●○○○○	Fürs Händchen
Spielregeln		1 2 3 ❹ 5 6
Grafik		1 2 3 4 ❺ 6
Ton		1 2 3 4 5 ❻
Idee		1 2 3 4 5 ❻

Sword Quest: Im Labyrinth von Earthworld

Ataris neueste Abenteuerwelt heißt Earthworld. In ihr findet Sword Quest statt – die Suche nach dem Schwert des Kriegers. Es muß in einem 12-Kammer-Labyrinth gefunden werden. Seien Sie versichert: Das Labyrinth des Minotaurus war dagegen ein Kinderspiel. Und den Faden der Ariadne müssen Sie selbst auslegen und dann aufrollen. Eine Warnung: Dieses Spiel ist wahnsinnig.

Sword Quest ist in der Tat ein außergewöhnliches Videospiel. Schnallen Sie den Helm fester und folgen Sie uns – die glitschige Treppe hinunter in das düstere Labyrinth von Earthworld.

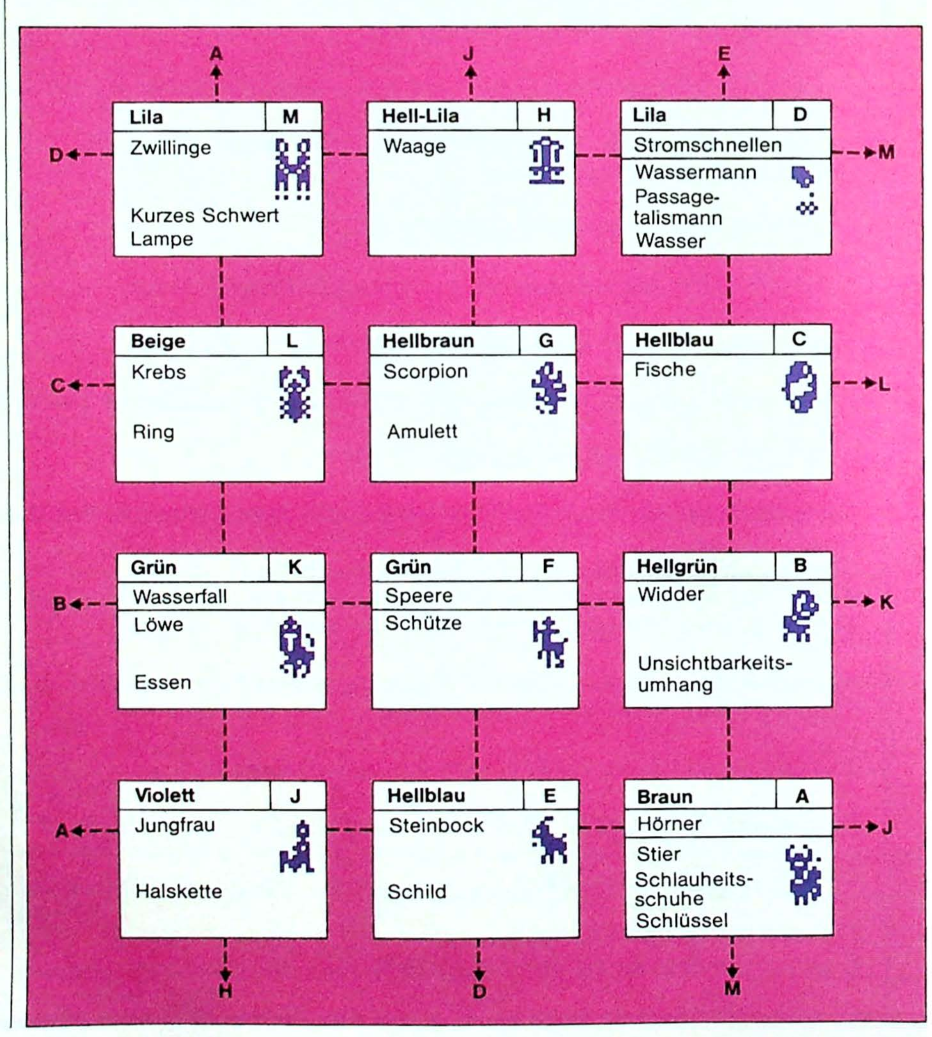
Beim Einschalten der Konsole leuchtet es bunt schillernd – das Schwert, das es zu finden gilt.

Ein Druck auf den roten Knopf des Joysticks und ein violetter Raum taucht auf. In der Mitte der Kammer steht der Abenteurer, vier Ausgänge sind zu sehen. Der untere Teil des Bildschirms zeigt drei Gegenstände: Dolch, Greifhaken, Seil. Diese Gegenstände trägt der Abenteurer mit sich. Bewegt man den Hebel des Joysticks nach links, so läuft der Abenteurer auch nach links – allerdings gibt es für ihn kein Durchkommen, der linke Seitenausgang ist versperrt. Wie sich zeigt, ist auch der rechte Ausgang versperrt. Der Abenteurer wird zum oberen Ausgang dirigiert – und schon saust man durch einen Gang und landet in einem grünen Raum. Der Abenteurer verläßt diesen grünen Raum jetzt durch den unteren Ausgang – und ist zurück in der violetten Startkammer. Und er trägt immer noch die drei Gegenstände mit sich herum.

Drückt man wieder auf den roten Knopf, so ist plötzlich eine weitere Kammer zu sehen, die mit einem Tierkreiszeichen gekennzeichnet ist – hier ist es das der Jungfrau (Ausgerechnet! Wie jungfräulich man ist, merkt man erst viele Stunden später!).

In der Kammer liegt eine Halskette und ein Türsymbol ist zu erkennen, mit einem blinkenden Punkt darüber. Drückt man den Joystick nach oben, springt der blinkende Punkt nach oben auf die Halskette. Durch Drükken des roten Knopfes wird die Halskette auf das helle Band befördert; d. h., der Abenteurer trägt jetzt auch die Halskette mit sich herum. Nun wird der blinkende Punkt zur Tür befördert, der rote Knopf betätigt – und schon ist man zurück in der violetten Startkammer – mit vier Gegenständen. Der Abenteurer kann höchstens sechs Gegenstände auf einmal tragen.

Im weiteren Spielverlauf sollte zunächst das Labyrinth erforscht werden. Man kann zwar auf sein Glück vertrauen, einfach losmarschieren und so die erste und vielleicht auch die zweite Aufgabe lösen – aber die insgesamt zehn Aufgaben sind nur mit kühler Überlegung und mit Planung zu bewältigen.



Wie es sich gezeigt hat, sind die Seitenausgänge versperrt. Wir verlassen also den violetten Raum – die Jungfrauenkammer – durch den oberen Ausgang – und landen in einem grünen Raum. Ein Druck auf den Knopf – und schon steht man vor einem tosenden Wasserfall. Zur Durchquerung der Wasserfälle – es folgen mehrere aufeinander – ist eine enorme Geschicklichkeit notwendig (wir haben es noch nie durch alle geschafft). Klar ist, daß hinter diesem Wasserfall eine weitere Kammer mit Gegenständen liegen muß.

Gehen wir aber einmal davon aus, daß der halbertrunkene Abenteurer die Sache aufgibt und in die grüne Kammer zurückkehrt. Er wandert weiter durch den oberen Ausgang und gelangt in eine beigefarbene Kammer; in dem dahinter liegenden Raum – der Krebskammer – findet sich ein Ring.

Und weiter geht es. Schließlich hat man alle zwölf Räume durchquert und ist dabei auf weitere drei Hindernisse gestoßen: Fliegende Speere, gefährliche Stromschnellen und eine dunkle Kammer mit unsichtbaren Hindernissen.

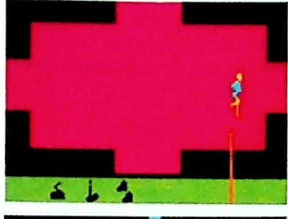
Der Abenteurer kann also alle zwölf Räume des Labyrinths durchlaufen, wenn er immer durch die oberen Ausgänge einer Kammer geht; in umgekehrter Richtung, durch die unteren Ausgänge, ist eine Durchquerung aller Räume auch möglich. Aber was ist mit den Seitenausgängen los – warum kommt man da nicht hindurch? Sie ahnen es wahrscheinlich schon, da ist Zauberei im Spiel, Sie brauchen einen Gegenzauber. Kurzum: Der Abenteurer kann nur durch die Seitenausgänge gehen, wenn er einen bestimmten Gegenstand mit sich trägt – beispielsweise den Schlüssel.

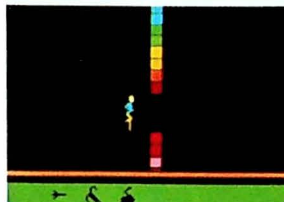
Durchquert man Räume immer nur durch Seitenausgänge, z. B. durch den linken, so stellt man fest, daß man nur drei verschiedene Kammern erreicht – nicht mehr!

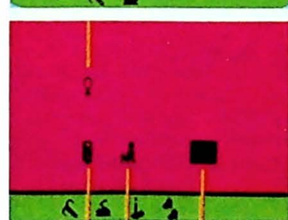
Faßt man diese Erkenntnisse zusammen, so ergibt sich die links abgebildete Lage der zwölf Kammern. Die Grafik zeigt die Räume und ihre Verbindungswege. Zur leichteren Orientierung sind Kennbuchstaben eingebaut. So ist z. B. J die Startkammer. Sie besteht aus dem violetten Raum und der dahinter liegenden Jungfrauenkammer. Kammern, die in der zweiten Stufe zunächst ein Hindernis zeigen, beherbergen logischerweise noch eine dritte Ebene.

Falls Sie jetzt glauben sollten, die Aufgaben seien jetzt schon so gut wie gelöst – wo das Labyrinth jetzt ja kein Labyrinth mehr ist –, so täuschen Sie sich. Sie können sich jetzt natürlich rationeller bewegen, aber die zehn Aufgaben haben Sie noch lange nicht gelöst. Ich würde eher sagen, man hat noch gar nicht angefangen.

Die Gegenstände, die da so rumliegen, sind nicht einfach Gegenstände. Jeder von ihnen hat bestimmte Fähigkeiten, bestimmte Auswirkungen. Sie alle zu durchschauen ist mir noch nicht gelungen, aber ein paar







Drei Spielsituationen von Sword Quest: Sie durchqueren eine der zwölf Kammern (oben) und stoßen beim Gang durch das Labyrinth von Earthworld auf einen schwer zu überwindenden Wasserfall (Mitte). Die Tierkreiskammer (unten) können Sie nur verlassen, wenn Sie die Positionsanzeige (rechts) auf den Türeingang (links) gebracht haben.
Die Grafik links zeigt die Kammern des Labyrinths und ihre Verbindungswege.

Tips möchten wir Ihnen schon geben:

– Mit dem Schlüssel kann man durch die Seitenausgänge gehen.

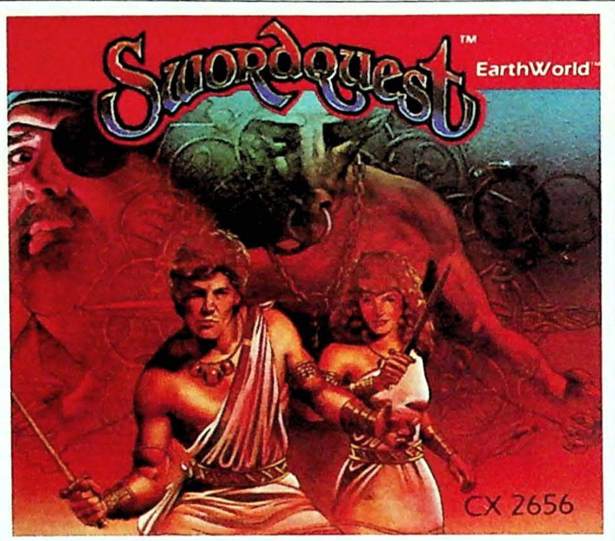
– Die Lampe erleuchtet die dunkle Höhle, macht also die Hörner des Stiers sichtbar, so daß man ausweichen kann.

– Der Schild schützt den Abenteurer gegen die Speere und gegen die Hörner des Stiers.

– Der Passage-Talisman umgeht den gefährlichen Wasserfall – und öffnet ebenfalls die Seitenausgänge.

– Das Amulett hat besonders heimtückische Auswirkungen: Trägt es der Abenteurer bei sich, verändert sich die Lage der Räume. Also lassen Sie es besser liegen.

Dies alles gilt natürlich nur für die Anfangsphase des Spiels; sagen wir, bis die beiden ersten Aufgaben gelöst sind. Es kann durchaus sein, daß sich später die Auswirkungen der Gegenstände verändern. Oder daß sich die Auswirkungen gleich ändern, wenn ein bestimmter, anderer Gegenstand dazukommt.



In *Sword Quest* ist alles möglich. Und jetzt verraten wir Ihnen sogar die Lösung der ersten Aufgabe: Sie starten in J, gehen nach unten in Raum H, weiter nach unten in Raum G – und die erste Aufgabe ist gelöst. Welche Gegenstände Sie bei sich tragen oder irgendwo deponiert haben, ist egal. Probieren Sie es aus!

Und schreiben Sie uns bitte, wie man die Aufgabe fünf löst – und alle folgenden. Denn weiter sind wir noch nicht gekommen. Auf Wiedersehen in Earthworld.

Reiner F. Müller

Unser Gewinnspiel

Machen Sie mit bei der Suche nach dem Schwert!

Lösen Sie die 10 Aufgaben von Sword Quest oder zumindest ein paar davon.

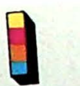
Schreiben Sie auf, welche Aufgabe Sie wie gelöst haben und schicken Sie uns Ihre Lösung zu – mit mindestens drei richtigen Lösungen.

Testgeräte finden sich zur Not auch in Kaufhäusern und im Fachhandel.

Wer uns mindestens drei Lösungen schickt, nimmt an unserer Verlosung teil:

Zu gewinnen gibt's drei Atari-Konsolen mit jeweils drei Kassetten; als Trostpreise winken einige T-Shirts.

Schicken Sie Ihre Lösungen bis zum 30. September an:
SpielBox,
Kennwort Sword Quest,
Postfach 200910, 5300 Bonn 2

Jetzt, da ein größerer Teil der 1983er Brettspiel-Produktion vorliegt, bestätigen sich die Befürchtungen, die sich bereits bei der Nürnberger Messe eingestellt haben: Man hat es schwer, darunter Perlen zu finden – und entsprechend schwer fällt es einem, sich überhaupt erst von seinem Tele- oder Heimcomputer-Apparat zu lösen und sich mit dem eher tristen Angebot an Brettspielen ernsthaft zu befassen.

Einiges hat man sich von den neuen *Noris*-Spielen erhofft: ihre Schachteln sehen vielversprechend aus, attraktiver, als man es bisher gewohnt war.

Am ehesten erfüllt wohl Goldrausch die hochgespannten Erwartungen. Claimkarten bedecken den Spielplan, und mit zwei Würfeln bestimmt man die Koordinaten der Parzelle, die man erwerben muß. Ob sie aber die erhofften Nuggets, nur Gold-Flitter oder Goldstaub, im schlimmsten Fall gar lediglich Sand erhält, weiß man vor dem Kauf nicht. Hat man sich verschätzt und für eine ergiebige Mine zu wenig bezahlt, stellt die Bank eine Nachforderung mit einem Strafzuschlag – hat man aber zu viel auf den Tisch gelegt, ist man der Lackierte und bekommt nichts zurück. Bis zu einer gewissen Summe gibt die Bank bereitwillig Kredite, und an sie kann man auch Claims verkaufen: normalerweise nur zum Originalpreis, manchmal aber auch mit Gewinn. Dies wird durch Schicksalskarten geregelt, die da und dort auf den Claimfeldern liegen: sie vervielfachen vielleicht den Goldpreis, führen vielleicht aber auch zum Ruin. Stößt man auf eine fremde Mine, muß man – je nach ihrem Umfang – Schürfrechte bezahlen. Der rege Geldverkehr, die gute Mischung von Risiko- und Glücksfaktoren, die Möglichkeit auch, mit einigen Gedächtnisanstrengungen vielleicht bessere Resultate zu erzielen, ergeben einen unterhaltsamen Spielverlauf.

Nicht allzu viel darf man hingegen von Gespenster-Labyrinth erwarten, das stark an das Pac-Man-Brettspiel von *Milton Bredley* erinnert. Auch hier sammelt man mit dem einen Würfelwurf und seinem Pac die Steine, die auf den passierten Feldern liegen – und auch hier bewegt man mit dem anderen Würfel eines der vier Gespenster. Trifft man mit ihm auf eine fremde Spielfigur, muß der betreffende Spieler ebenso viele Steine abgeben, wie man eben Punkte gewürfelt hat. Ist der Plan geräumt, gewinnt der, der die meisten Steine gesammelt hat. Gespensterkillen ist hier nicht möglich, Fluchttunnels sind nicht vorgesehen, und der Vorstoß in die Schatzkammer der Monster ist ein unnötiger Schlenker, der nichts einbringt.



Auch der prächtig präsentierte Schwarze Prinz hält nicht, was er verspricht. Angeblich soll damit die Schlacht von Crécy simuliert werden, die übrigens 1346, und nicht, wie mehrfach behauptet, 1345 geschlagen wurde. Weder das historische Terrain noch die damaligen Taktiken noch die doppelte Übermacht der Franzosen und nicht einmal die entscheidende Wirkung der englischen Bogenschützen werden auch nur andeutungsweise dargestellt. Was bleibt, ist lediglich eines von ohnehin schon zu vielen Taktikspielen für zwei Personen.

Die beiden gleich starken Heere stehen sich in identischer Aufstellung gegenüber. Die vier Figurentypen ziehen geradlinig über unterschiedliche Distanzen, weisen aber alle die gleiche Kampfstärke auf. Wer einen Kampf gewinnt, kann im gleichen Zug weiter vorstoßen – doch läßt sich über den jeweiligen Ausgang kaum etwas voraussagen: alles hängt davon ab, ob man einer ausgespielten Angriffskarte die passende Verteidigungskarte entgegensetzen kann. Da man aber jeweils nur gerade drei dieser Karten hält, ist man dem Glück so sehr ausgeliefert, daß kluge Strategie meist wenig einbringt, sie mangels geeigneter Karten sogar eher verhindert.

Wesentlich mehr strategische und taktische Finessen ermöglicht die Neuausgabe der Giganten von *Carlit:* die bisherige kleine Fassung ist nun durch eine wesentlich veränderte, größere und auch anspruchsvollere ergänzt worden.

Die beiden Saurierheere zeigen sich die unbedruckten Rückseiten, so daß die jeweilige Art und Stärke des Gegners unerkennbar bleibt. Schon vom Typ her unterschiedlich, wird die Kampfkraft jeder Figur zudem noch durch das Terrain beeinflußt: Tiere, die das Land beherrschen, sind im Sumpf meist schwach – und umgekehrt. Die schwerfälligen Monster ziehen geradlinig ein Feld weit, Flugsaurier allerdings können größere Distanzen zurücklegen und so als Kundschafter dienen. Die vierteilige Karte läßt sich zu immer wieder anderen Landschaften zusammenstellen, so daß sich eine neue Ausgangslage und daraus neue Strategien ergeben. Für Abwechslung sorgen zudem diverse Variationsvorschläge, die auch andeuten, wie das Spiel noch weiter ausgebaut und entwickelt werden könnte. So ist durch die neuartige Thematik und weitere Einfälle die Stratego-Idee gewandelt und zu einem gutgelungenen, fesselnden, eigenständigen Spiel geworden.

Aus dem *Piatnik*-Programm hat *F. X. Schmid* den Stern von Afrika übernommen: ein Fami-



lien-Würfelspiel, in dem die Abenteurer nach kostbaren Diamanten suchten. Der Plan zeigt eine Karte des Schwarzen Erdteils, und an verschiedenen Punkten der vorgezeichneten Routen liegen – vorerst mit der Bildseite nach unten – kleine Kartonscheiben. Die Figuren bewegen sich per Würfelpunkte über die Landstraßen, was nichts kostet, oder sie benützen Schiff und Flugzeug, wobei die Passage meist bezahlt werden muß. Bleibt man auf einer Spielscheibe stehen, muß man ebenfalls einen Obolus entrichten, wenn man sie umdrehen und ihren Wert erkennen will. Immerhin aber gibt es in beiden Fällen auch Möglichkeiten, langsamer, dafür aber ohne Unkosten zur Sache zu kommen.

Die Spielscheiben fungieren als Ereigniskarten: vielleicht passiert einfach nichts, vielleicht findet man einen Edelstein und kann ihn dann an die Bank verkaufen, vielleicht wird man von Räubern überfallen und seines ganzen Vermögens beraubt . . . Wer so schließlich den „Stern von Afrika" aufdeckt, kann gewinnen, wenn er mit ihm Tanger oder Kairo erreicht, bevor ein anderer eines der Hufeisen dorthin schafft, die ebenfalls unter den Spielscheiben zu finden sind. So bleibt sozusagen alles schön dem Zufall überlassen – etwas arg wenig, finde ich.

Zur demnächst anlaufenden Marco-Polo-TV-Serie sind gleich zwei Spiele erschienen: Da ist einmal das Marco Polo von *Piatnik*. Es läßt sich vorerst recht interessant an: Ähnlich wie in Dungeons & Dragons bestimmt man aus 20 Eigenschaftspunkten die Fähigkeiten seiner Figur und beschafft ihr auch drei Hilfsmittel. So ausgerüstet macht sie sich auf die Reise, während der ein paar weitere Zukäufe möglich sind. Diese Reise aber besteht lediglich darin, daß man die Figuren mehrmals über ein Tableau von jeweils 5x5 Karten schiebt, diese aufdeckt und dann von diversen Ereignissen, Hindernissen und Abenteuern liest. All das besteht man mühelos, wenn man zufälligerweise die jeweils geforderte Eigenschaft oder das benötigte Hilfsmittel besitzt – sonst setzt es eine Buße ab. Ab und an entdeckt man so eine Stadt und bekommt als Belohnung einen Puzzleteil: Sieger ist schließlich der, der sein Mini-Puzzle zuerst beisammen hat.

Aus den unnötig aufwendigen, künstlich konstruierten und langfädigen Regeln ergibt sich ein recht belangloses Spiel: Zufälligkeiten aller Art bestimmen den Verlauf, Abenteuer kommen nur auf dem Papier vor, Lustlosigkeit und Langeweile sind die Folge.

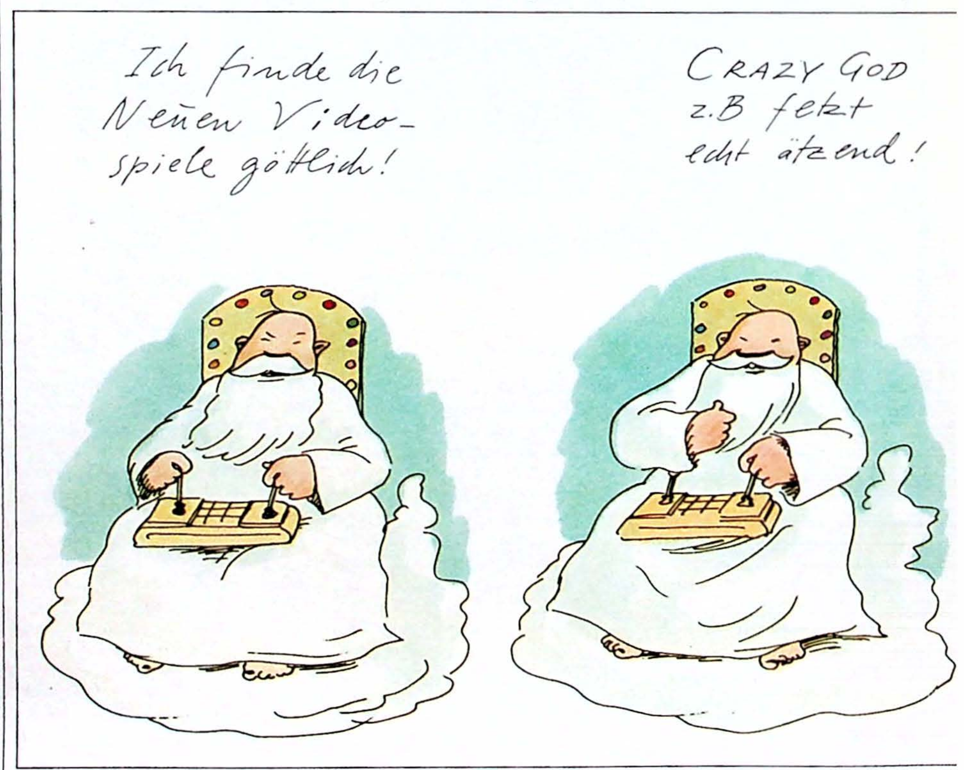
Etwas mehr bietet Marco Polo von *Schmidt-Spiele:* zu Wasser und zu Lande reisen die Figuren von Venedig aus über frei wählbare (aber nicht gleichwertige) Routen nach Asien. In Handelsstädten kaufen, verkaufen und tauschen sie Waren, haben sich unterwegs mit Piraten und Banditen herumzuschlagen, machen so Gewinne oder erleiden Verluste und erreichen so schließlich Kubilai Khans Reich. Zu ihm kann allerdings nur vordringen, wer genügend wertvolle Waren besitzt, um ihn damit zu erfreuen – worauf er einem als Gegengeschenk den Zugang zu einer weiteren Stadt eröffnet, in der man einen wertvollen Schatz bergen kann. Hat man diese Ziele erreicht, macht man sich auf den Rückweg und kann als Gewinner in Venedig einziehen, wenn man es zuerst erreicht, dabei über genügend Kapital und die geforderten Waren verfügt.

Auch hier wirken sich Zufälligkeiten entscheidender aus als eigene Planungen: so haben etwa die verschiedenen Wege keine ihrer Länge entsprechenden Vor- oder Nachteile zur Folge, und einer dem Sieg entgegenziehenden Figur kann man recht wenig anhaben. Immerhin ist aber einiges von der Atmosphäre der berühmten Abenteuerreise eingefangen, so daß man sich – ohne große Ansprüche – wenigstens gut unterhalten fühlt.

Die *Regensburger Spiele* (mit „Witz und Pfiff") machen wohl vor allem dem eine echte Freude, der sich wieder einmal so richtig über Spielehersteller ärgern will. Allerdings hat er dafür auch bei den eingesessenen Produzenten so viele andere Möglichkeiten, daß er diese neue Chance nicht unbedingt ergreifen muß. Für jeden halbwegs anspruchsvollen Spieler sind diese offenbar huschhusch und ohne sonderlichen Sachverstand zusammengebastelten Machwerke eine Zumutung.

Da gibt es etwa Wer ist Kanzler?, das mit deutscher oder irgendeiner Realität kaum etwas zu tun hat – und nicht nur etwa deshalb, weil auch eine grüne Figur das hohe Amt erringen könnte . . .

Simpel genug geht es zu – was nicht hindert, daß die Regeln unvollständig sind. Aber dieses Problemchen wird man leicht lösen: wie, spielt ohnehin keine Rolle. Ansonsten bewegt man sich auf dem üblichen Monopolyumlauf ums Brett herum, bekommt je nach Landefeld Punkte in einer von vier Farben und muß wohl bei den Fragezeichen eine Risikokarte ziehen: So verliert man dann wieder einige



Punkte irgendwelcher Skandale wegen – was ja auch nicht sonderlich realistisch ist.

Irgendwann hat man dann die geforderten Punkte in jeder Farbe zusammen und kommt so zu einem Abgeordneten. Diesen setzt man in den Parlamentssaal, aber so, daß er dort nicht von Gegnern eingeschlossen werden kann. Sonst wechselt er die Partei – so einfach ist das hier.

Ein paar Sperrsteine erschweren ab und an das Vorwärtskommen – und nach diverser Würfelei schafft man schließlich seine zehn Abgeordneten, die für die Kanzlerwahl reichen – vorausgesetzt, man ist nicht schon vorher zu „Mau-Mau" übergegangen.

Das Beste an Pleite-Geier ist der Titel – ein Spiel, das jeden begeistern wird, der gerne wechselt – auch wenn es noch so billige, bald zerknautschte Mini-Scheinchen sind. Man zahlt an die Bank, man kriegt von der Bank, je nach Feld und Risikokarte. Auf diesen stehen alle möglichen Fremdwörter aus dem Wirtschaftsleben, die aber entgegen den Ankündigungen in den Regeln weder dort noch anderswo erklärt werden. Das macht aber nichts – denn auch hier entscheidet lediglich das Würfelglück und allenfalls noch der eine oder andere vom Gegner plazierte Sperrstein. Ein wirklich aktuelles Wirtschaftsspiel immerhin: eine echte Pleite.

Zwei weitere Regensburger Spiele befassen sich mit Fußball, der ja auch nicht mehr so ganz das ist, was er einst war: Fußball-Match paßt sich da voll an . . . Fußball werde, so lese ich in der Spieleinleitung, „von Kritikern oft mit ‚simplem Ballgeschiebe' abgestempelt", es erweise sich jedoch in der Praxis als „ein intelligentes Spiel". Das allerdings kann man von diesem „Fußball-Match" wirklich nicht sagen: es ist ein simples Mensch-ärgere-dich-nicht-oder-eben-doch (und das erst noch sehr) auf einem fußballmäßig umgestrickten Feld. Die Figuren marschieren mittels Würfelpunkten auf ein paar vorgegegebenen Wegen zum gegnerischen Tor. Wo sich zwei Fußballer begegnen und es so Stockungen gibt, muß der eine den anderen vom Platz würfeln. Und wer so irgendwann das gegnerische Tor erreicht, hat ein solches geschossen. Tolle Sache, auch für Mädchen: man muß weder von Foul, Elfmeter, Eckstoß, Abseits, Vorteil, Anstoß, Einwurf oder irgend sonst etwas auch nur das Geringste verstehen – denn nichts davon kommt hier vor. Immerhin: der Spielplan ist grün, und vieleviele Fußbälle bezeichnen die einzelnen Felder.

Profi-Fußball ist dagegen direkt anspruchsvoll, geht aber auch nicht über eine simple Würfelei hinaus. Völlig unnötigerweise stellt der Spielplan ein Fußballfeld dar – die Figuren aber laufen lediglich der Aschenbahn entlang um den Rasen herum. Je nachdem, wo sie dabei jeweils landen, kann man unterschiedlich teure Spieler und Trainer kaufen, sind Transfers möglich, wird eine Risikokarte gezogen oder ein kleines Match gewürfelt – die höhere Zahl gewinnt und nimmt dieser Zahl entsprechend viele Hunderttausender ein. Es siegt schließlich, wer zuerst elf Spieler sowie einen Trainer beisammen und zudem die teuerste Mannschaft hat.

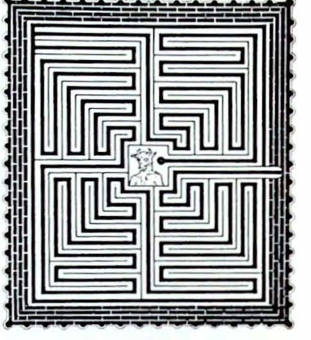
„A-u-f-h-ö-r-n!" möchte man da, um beim Fußball zu bleiben, den Herausgebern der Regensburger Spiele zurufen. Wir hätten zwar neue Produzenten bitter nötig, aber für unser gutes Geld sollten sie dann doch auch etwas bieten – mit simplem Würfeln plus Einheitstunke und ohne echten Bezug zum Thema lockt man heutzutage niemanden mehr vom Joystick-Zucken weg.

Auch *Haro Saco* hat – nach jahrzehntelangem Pröbeln – ein Fußball-Spiel herausgegeben: Elf gegen Elf scheint viele strategische Möglichkeiten zu enthalten und versucht, alle wesentlichen Teile des Geschehens auf dem Brett zu simulieren. Allerdings hat es umfangreiche, komplexe und leider recht radebrechende Regeln. Wer bereit ist, sie müselig durchzuackern und sich dann erst noch in die nicht einfache Mechanik hineinzufinden, wird – vielleicht – ein interessantes Spiel entdecken. Ich habe mich dazu noch nicht aufraffen können . . .

Bei *F. X. Schmidt* ist ein Karten-Fußball herausgekommen, „mit Karl-Heinz Rummenigge" – der allerdings nur gerade auf dem Titelbild in Erscheinung tritt. Es geht hier schlicht und einfach darum, seine Karten folgerichtig auf den Stoß abzulegen. Was aber „folgerichtig" bedeutet, steht lediglich auf einem einzigen Kärtchen, das beidseitig bedruckt ist und erst noch nur in einem Exemplar vorkommt. So könnte ich dann auf die Karte Nummer 6, „Abspiel", eine der Karten Seitenaus, Toraus, Abspiel, Angriff, Kopfball, Handspiel, Abseits, Abwehr, Torschuß oder Foul ablegen – vorausgesetzt ich finde oder weiß das . . . Etwas mühsam und wohl kaum den Aufwand wert. Ein Konterfei von Kalle Rummenigge läßt sich ja auch billiger beschaffen . . . *Walter Luc Haas*







Drei der schönsten Labyrinthe aus dem Buch von Hermann Kern

Labyrinthe

Hermann Kern: Labyrinthe, 492 S. mit 666 Abbildungen, 98,– DM. Prestel-Verlag, München 1982

Dies ist kein Spielebuch. Aber dennoch ist es ein Buch für Spieler. Obwohl es um Labyrinthe geht, ist dies in erster Linie ein Buch zum Lesen, dann erst zum Schauen und gar nicht zum Tüfteln.

Hermann Kern hat das Kunststück fertiggebracht, ein wissenschaftliches Standardwerk vorzulegen, das auch für Laien verständlich und interessant ist.

Das Buch enthält eine unglaubliche Fülle an Material, zusammengefaßt und kritisch gesichtet, ergänzt um die vom Autor gewonnenen neuen Einsichten.

Eines der erstaunlichsten Ergebnisse der Untersuchungen von Hermann Kern ist die Erkenntnis, daß das mythische Labyrinth von Kreta als konkretes Gebäude überhaupt nicht existiert hat und auch nicht mit dem Palast von Knossos gleichzusetzen ist. Ebenso verblüffend ist der Beweis, daß das echte Labyrinth nicht in die Irre führt, sondern im Gegenteil eher als Sinnbild zur Selbstfindung dient.

Der Untertitel des Buches – Erscheinungsformen und Deutungen 5000 Jahre Gegenwart eines Urbilds – läßt erkennen, daß Hermann Kern das Labyrinth im Rahmen der Kultur- und Geistesgeschichte dieser Zeitspanne untersucht. In mehr als sechsjähriger intensiver Forschung ist der Autor der Entstehung und den Veränderungen dieser magischen Figur nachgegangen. Der Weg führt von bronzezeitlichen Felsritzungen über knossische Münzen, römische Mosaiken, mittelalterliche Handschriften und Kathedral-Labyrinthe bis zur künstlerischen Aussage der Gegenwart.

Ein erstaunliches Werk; ganz gewiß nicht für jedermann, aber wer Daten und Fakten und Hintergrundmaterial zu würdigen weiß, für den lohnt sich die Anschaffung immer. Es ist aber auch ein Werk, das unseren Neid erregen muß. Begreifen wir doch alle Spiel und Spielen als Teil unserer Kultur – ein vergleichbares Werk zu unserem Thema „Spiel" ist aber nicht in Sicht.

Neue Spiele Zwo

Nach dem großen Erfolg des Buches „die neuen spiele" war es nur eine Frage der Zeit, wann ein zweiter Band erscheinen würde. Er liegt nun vor und trägt den einfallsreichen Titel „die neuen spiele, band 2". Ich gebe zu, daß ich diesem Buch mit einiger Skepsis entgegensah. Und nach dem ersten Durchblättern wurde mein Eindruck auch bestätigt. Bei einem großen Teil der insgesamt 62 Spiele handelt es sich nur um Varianten aus dem Band 1. Ein großer Unterschied fiel jedoch auch sofort auf: Im Gegensatz zum ersten Buch enthält der zweite Band nicht nur Spiele für draußen.

Es gibt eine Reihe von Spielen, die sich auch in der Wohnung realisieren lassen. Dies ist ein wirklich großer Vorteil, denn so schön die vielen Schwarzweißfotos aus dem sonnigen Kalifornien auch sind, das Wetter bei uns wird dadurch auch nicht besser.

Wenn es einmal regnet, dann kann man z. B. Blindhauer spielen: Für dieses Spiel werden nur drei Leute gebraucht, einer spielt Modell, einer Künstler und der dritte stellt einen Klumpen Ton dar. Modell und Ton setzen sich auf den Fußboden. Der Ton schließt die Augen, ebenso der Künstler. Nun nimmt das Modell eine fantasievolle Pose nach eigener Wahl ein. Der Künstler hat die Aufgabe, nur durch Abtasten die Haltung des Modells herauszubekommen. Er soll nun aus dem Klumpen Ton ein Ebenbild des Modells erstellen. Daß er dabei nicht die Augen öffnen darf, ist wohl klar. (Um ganz sicher zu gehen, können sich Künstler und Ton ja auch die Augen verbinden).

Dieses sehr witzige Spiel ist nicht nur für die direkt Beteiligten lustig, sondern auch für die Zuschauer. Und recht neu erscheint es mir auch!

Wie schon im ersten Band gibt es auch in diesem Buch Spiele für zwei, Spiele für ein Dutzend, Spiele für zwei Dutzend und Spiele für „Je mehr desto besser".

Das Buch enthält außer den Spielbeschreibungen und einer imponierenden Anzahl von Fotos auch wieder drei Aufsätze. Im ersten wird noch einmal die Grundidee der neuen Spiele vorgestellt: Spiel intensiv, spiel fair, tu niemanden weh. Eine recht gute Anleitung, wie man zu einem geschickten Spielleiter wird, enthält der zweite Artikel. Hier kann man lernen, wie man ein neues Spiel vorstellt, wie man ein Spielfest vorbereitet usw. Besonders gefallen hat mir jedoch der dritte Aufsatz. Die Herausgeber des Buches haben im Laufe der Zeit eine riesige Anzahl Briefe erhalten, in denen Benutzer des ersten Bandes von ihren Erfahrungen berichten. Ein kleiner Teil dieser Zuschriften ist hier abgedruckt.

Nach der anfänglich skeptischen Einstellung zu diesem 2. Band, wird der Leser dieser Zeilen sicherlich bemerkt haben, daß ich meine Meinung etwas geändert habe, oder besser, mußte! Denn trotz der recht simplen Varianten zu schon bekannten Spielen enthält das Buch auch viele wirklich „neue" Spiele. Der Vorbehalt, was das Spielmaterial angeht, bleibt allerdings bestehen. Ein Erdball mit mehreren Metern Durchmesser, bzw. ein Fallschirm sind nun einmal nicht so leicht zu beschaffen!

Helmut Steuer

Alles über Schachcomputer

Ketterling/Schwenkel/Weiner: Schach dem Computer. Goldmann Verlag, München 1983; 220 S., DM 7,80.

Für Freunde der Mikroschachcomputer gibt es in Deutschland ein Standardwerk, dem es als einzigem seines Genres gelungen ist, die Komplexität des Phänomens Schachcomputer sicher zu erfassen. Erfreulicherweise liegt dieses Werk nunmehr als aktualisierte Taschenbuch-Neuausgabe vor (die Erstausgabe erschien 1980), und das zu einem äußerst günstigen Preis.

Die Problematik des Themas besteht darin, Computerwissen einerseits und Schachwissen andererseits so zu vereinen, daß keine Komponente benachteiligt wird und ein Informationsverlust entsteht. Eine Form der Hilflosigkeit Vieler im Umgang mit Schachcomputern liegt am weitverbreiteten Informationsdefizit über Computer schlechthin. Zum Computer(schach)verständnis trägt der fundamentale Beitrag des Hamburger Informatik-Professors Frieder Schwenkel bei, der selbst leidenschaftlicher Schachspieler ist. Einmal mit der Programmentwicklung vertraut gemacht, lernt der Leser die Arbeitsweise von Schachcomputern kennen und ist in der Lage, den schachspielenden Mikrorechner besser (oder überhaupt) zu beurteilen.

Für den Einsatz des Schachcomputers als Trainingspartner hat Ossi Weiner, Bundesligaspieler und Gründer der ersten deutschen Schachschule in München, einen Schachkursus (10 Lektionen) entwickelt, dessen Übungsaufgaben auf „Computertauglichkeit" geprüft wurden.

Der Leser hat jetzt genug erfahren über das Schachspiel und die Grundlagen des Computerschachs. Wie man mit Schachcomputern umgeht und sie vor dem Kauf testet, darüber berichtet der Berliner Nachrichtentechniker Han-Peter Ketterling, einer der profundesten Kenner der Mikroschachcomputer-Szene. Sein völlig neubearbeiteter Beitrag (knapp die Hälfte des Buches) enthält eine wichtige Dokumentation – mit vielen Fotos – aller auf dem Markt erschienenen Computer seit 1977. Die neutrale Marktübersicht läßt die Produktvielfalt der Hersteller überschaubar werden; zugleich ist sie ein lückenloser geschichtlicher Abriß über die Entwicklungen auf diesem Gebiet. Die Dokumentation wird in einer tabellarischen Zusammenstellung von nicht weniger als 76 Schachcomputern mit ihren wichtigsten Charakteristiken abgerundet. Im letzten Teil finden wir dann ein interessantes Kapitel über Schachprogramme für Heimcomputer und Fernsehspiele sowie eine Vorschau über neue Schachcomputer und Programm-Modulen.

Gerd Friedrich

Diese Buchbesprechung haben wir mit freundlicher Genehmigung der Zeitschrift „Computerschach", 6082 Mörfelden-Walldorf, Nordendstr. 82 entnommen.

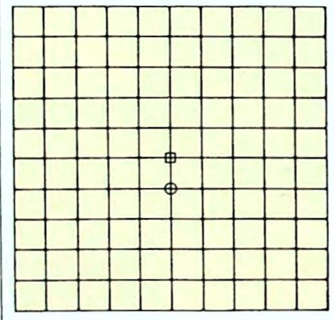


Denkspiele

Zwei Ställe, vier Brüder

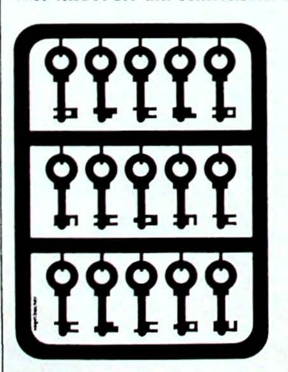
Bei bäuerlichen Erbfällen kommen oft seltsame Bedingungen zusammen – unsere Leser wissen das schon. Hier wieder ein interessanter Fall.

Ein Bauer ist verstorben und hinterläßt seinen vier Söhnen einen ausgedehnten Besitz – mit einem Kuh- und einem Schweinestall in der Mitte. Unsere Abb. zeigt das Anwesen. Der Hof muß in vier Teile geteilt werden, immer nur entlang der Linien. Jedes der vier Teile muß aus nur einem Stück bestehen und jeder der vier Brüder muß Zugang zum Kuh- und zum Schweinestall haben, ohne über das Land eines anderen gehen zu müssen. Und jedes der vier Teile muß gleich groß sein – natürlich. Wie geht das?



Schattenrätsel

Von diesen Schlüsseln sind drei gleich. Wer findet sie am schnellsten heraus?



Millionär PREISRÄTSEL

Finden Sie ein Wort, das möglichst genau 1.000.000 Punkte wert ist. Ersetzen Sie dazu jeden Buchstaben, entsprechend seiner Position im Alphabet, durch eine Zahl. Also A = 1, B = 2, . . . , J = 10, . . ., Z = 26. Danach werden die Zahlen miteinander multipliziert. Dieses Ergebnis ist der Wert des Wortes.

Zwei Beispiele:
Walzer = 23 x 1 x 12 x 26 x 5 x 18 = 645.840
Wetter = 23 x 5 x 20 x 20 x 5 x 18 = 4.140.000

Gültig sind alle deutschen Wörter in allen ihren Formen und alle allgemein bekannten Begriffe – insbesondere alles, was sich im Rechtschreib- oder Fremdwörter-*Duden* finden läßt. Senden Sie Ihre Lösung unter Angabe der erreichten Punktzahl bis zum 30. 9. an die *SpielBox*, „Millionär", Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2

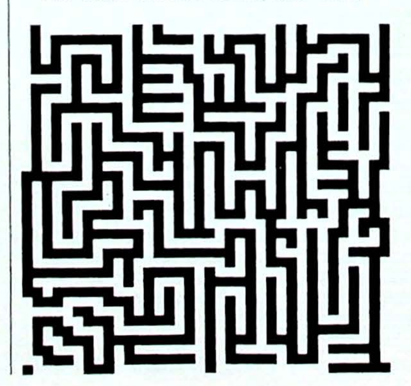
Zu gewinnen gibt es drei Pakete mit Spiele-Büchern im Wert von je DM 80,–.

Schwarz & Weiß

Dies ist kein kompliziertes Labyrinth, sondern zwei leichte in einem. Sie beginnen immer auf der unteren Seite des Labyrinths und suchen den kürzest möglichen Weg zu der oberen Seite des Labyrinths.

Einmal bewegen Sie sich auf den weißen Pfaden und die schwarzen Flächen sind die Hindernisse. Zum anderen bewegen Sie sich auf den schwarzen Pfaden und die weißen Flächen sind Hindernisse.

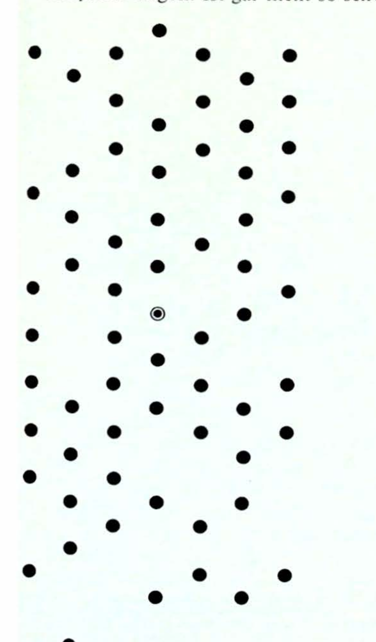
Nur nicht schwarz sehen, ans Werk.





Vielschrittig komplex

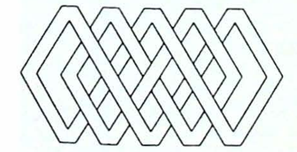
Sie sollen den längstmöglichen Weg finden, von einem Punkt ganz unten zu einem Punkt ganz oben. Jeder Schritt führt von Punkt zu Punkt, in der unten angegebenen Länge, dafür in beliebiger Richtung. Der sich dabei ergebende Pfad (jetzt kommts) muß symmetrisch um den eingekreisten Mittelpunkt liegen. Ist gar nicht so schwer.



Länge eines Schrittes

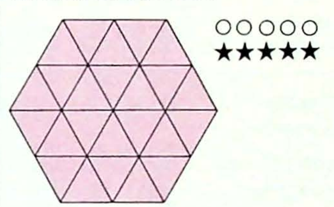
Ein Schleifchen oder zwei?

Sehen Sie sich das Gebilde genau an. Sind das zwei Schleifen oder eine? Sind sie miteinander verbunden oder nicht?



Hex-a-gon

Sie sehen hier ein Sechseck, fünf Kreise und fünf Sterne. Verteilen Sie die fünf Kreise so auf die Schnittpunkte des Sechsecks, daß auf einer Linie maximal ein Kreis liegt. Gut! Und jetzt verteilen Sie die fünf Sterne auf die gleiche Weise – maximal ein Stern auf einer Linie.



Spiel-Quiz

1. Wie nennen wir das Puff-Spiel in seiner heutigen Form?
   A) Skat
   B) Siebzehn und Vier
   C) Craps
   D) Backgammon
   E) Pokern

2. Wer hat eigentlich den Zauberwürfel erfunden?
   A) Hermann Zauberle
   B) Tadeusz Zarski
   C) Dieter Mirnegg
   D) Jean-Pierre Willot
   E) Ernö Rubik

3. Welcher Ball hat das größte Gewicht?
   A) Volleyball
   B) Fußball
   C) Wasserball
   D) Basketball
   E) Handball

4. Wie heißt der amtierende Schachweltmeister?
   A) Fischer
   B) Karpow
   C) Spasski
   D) Hübner
   E) Korschnoj

5. Was versteht man unter Hulla Hopp?
   A) Volkstümlicher Tanz auf Hawai
   B) indianischer Stammeshäuptling
   C) etwas aus den fünfziger Jahren
   D) Kosename für leichte Mädchen
   E) Fachbegriff beim Windsurfen

6. Ein Spiel ist
   A) Shuffleboard
   B) Cheddar
   C) Thunderbird
   D) Epigone
   E) Transamon

7. Bei welchem Spiel werden die Karten rechtsherum (=im Gegenuhrzeigersinn) ausgeteilt?
   A) Jaß
   B) Whist
   C) Bridge
   D) Tarock
   E) Schafkopf

8. Den Queue braucht man zum
   A) Tanzen
   B) Billard
   C) Kartenspielen
   D) Schießen
   E) Tischfußball

9. Wie nennt man den spielenden Menschen?
   A) Homo sapiens
   B) Homo ludens
   C) Homo erectus
   D) Homo faber
   E) Homo oeconomicus

10. Wobei spielen in der Regel „zwei gegen zwei"?
    A) Egghead
    B) Rommè
    D) Skat
    D) Cluedo
    E) Focus

Domino-Salat

Da liegen sie, die 28 verschiedenen Steine eines Dominospiels. Sie haben jetzt nur noch die Aufgabe, jeweils zwei benachbarte Zahlen zu einem Dominostein zusammenzufassen. Alle Steine sind vorhanden, von der Doppel-Null bis zur Doppel-Sechs.

0	2	6	5	2	4	6	1
4	4	4	4	2	1	3	2
6	1	1	3	4	2	3	0
2	5	6	0	5	0	1	6
3	5	6	0	5	0	5	2
0	1	6	4	0	1	6	3
5	1	3	3	5	3	2	4

Denkspiele

Zwillinge

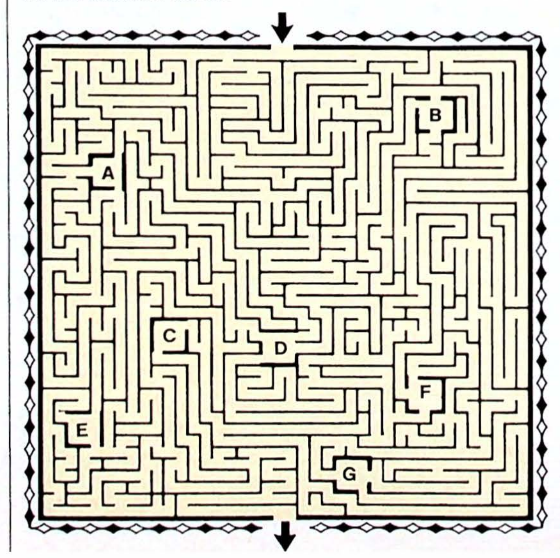
Zwei von zwölf Ornamenten kommen hier doppelt vor. Welche?

1 2 3
4 5 6
7 8 9
10 11 12

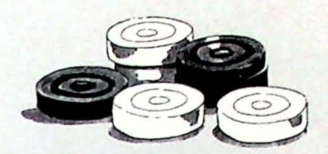
vogelbacher

Sammlertrieb

Sie betreten das Labyrinth oben und verlassen es unten. Wieviele Räume können Sie auf diesem Weg betreten, wenn sie jeden nur einmal aufsuchen und ihn nicht auf dem gleichen Weg verlassen, auf dem Sie ihn betreten haben.



Dame



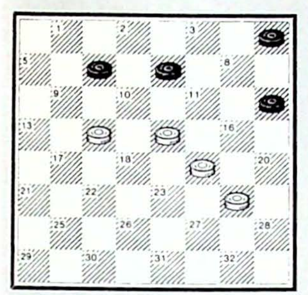




Abb. 1

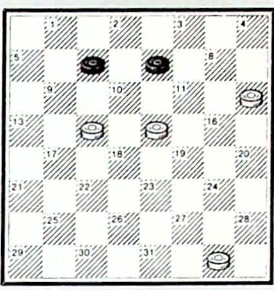


Abb. 2

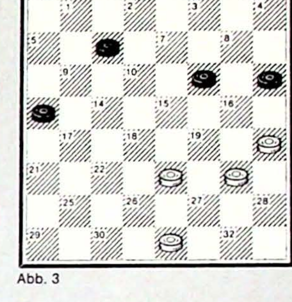


Abb. 3

Laß den Gegner die Arbeit machen

In der Abb. 1 kann Weiß sofort zwei Steine für einen gewinnen durch den Zug 15-10. Das ist ein oft gebrauchter Zug. Ist Ihnen aber aufgefallen, daß der Deckungsstein auf 24 genausogut ein schwarzer Stein sein könnte? Seine Funktion ist ausschließlich passiv: Er besetzt das Feld und mehr braucht er nicht zu tun.

Nun sehen Sie sich Abbildung 2 an. Zwei der schwarzen Steine sind blockiert, allerdings ist es unmöglich, den dritten Stein daran zu hindern, sich bis zur Damelinie durchzuschleichen:

Z. B.: 32-28, 12-16; 28-24, 16-19; danach kann sich Schwarz endgültig retten mit 24-20, 19-23; 20-16, 23-27; 15-11, 6-10!

Weiß hätte somit einen möglichen, einfachen Sieg verpaßt. Gehen Sie zurück auf Abbildung 2 und spielen Sie: 32-27!, 12-16; 27-23!, 16-20; 23-19, 20-24; Weiß schlägt jetzt zwei für einen durch 15-10.

Schwarz war dazu gebracht worden, den Deckungsstein auf 24 zu stellen, was seinen eigenen Untergang verursachte.

Die dritte Abbildung zeigt ein Problem von Isaiah Barker, das bereits 1880 veröffentlicht wurde. Heute sollten wir natürlich in der Lage sein, es ohne größere Schwierigkeiten zu lösen. Wir beginnen natürlich mit der Blockade der beiden schwarzen Steine rechts: 24-19. Jetzt hat Schwarz nur noch zwei freie Steine. Wenn er es mit 13-17 versucht, ziehen wir 31-26 und schlagen dann zwei für einen beim nächsten Zug durch 19-16.

Mit der gleichen Methode gewinnen wir, wenn Schwarz mit 6-9 beginnt. Der erste Zug von Schwarz muß also 6-10 sein. Aber nun blockieren wir den dritten Stein durch 23-18 und lassen Schwarz keine andere Wahl, als uns den Deckungsstein für den Schlag zwei für einen zu liefern: 13-17; 31-26, 17-21; 26-22, 21-25. Dann folgt 18-15, 11-18; 22-15-6 und Schwarz bleiben nur noch zwei Steine gegen die drei von Weiß.

Hier nun wieder drei Aufgaben; A und B sind Übungsaufgaben,C ist das Preisrätsel.

Bei allen drei Aufgaben ist Weiß am Zug und gewinnt.

A) Schwarz auf 10, 11, 13. Weiß auf 19, 22, 30.

B) Schwarz auf 3, 6, 7. Weiß auf 14, 15, 30; Dame auf 4.

Obwohl Weiß hier deutlich mit einer Dame vorne liegt, ist er hier im Hintertreffen: Die Dame ist unbeweglich und Weiß droht der Verlust von zwei für einen durch 7-10.

PREISRÄTSEL

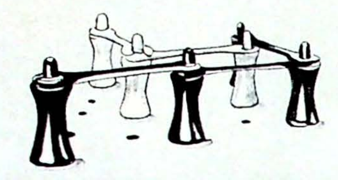
C) Schwarz auf 12 und 15. Weiß auf 32, Dame auf 26.

Schicken Sie uns bitte Ihren Lösungsvorschlag für das Preisrätsel C. Für jeden Spieler sollten drei Züge (mindestens) angegeben werden – in denen die Aufgabe unserer Meinung nach für Weiß gelöst werden kann.

Ihre Lösung senden Sie bitte an: *SpielBox*, Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2.

Unter den Einsendern richtiger Lösungen verlosen wir drei Pakete mit Spielen und Spielebüchern.

Twixt



Spielziel in Twixt ist, gegenüberliegende Ränder zu verbinden – Weiß die zwei weißen, Schwarz die zwei schwarzen. Abwechselnd wird eine Figur auf einen beliebigen Punkt des Spielfeldes gesetzt – nur nicht hinter den Grenzlinien des Gegners. gene Figuren im „Rösselsprung"-Abstand stehen, kann man sie verbinden. Im Laufe des Spiels darf man eigene Verbindungen auch wieder abnehmen. Sieger ist, wer eine ununterbrochene Verbindungskette zwischen seine zwei Ränder gebaut hat. Notierung: Es werden einfach die Koordinaten des Zuges notiert (z. B. HI 8); Verbindungen werden durch Bindestriche angezeigt: 1 Bindestrich bei einer einfachen Verbindung (z. B. G4–), 2 Bindestriche bei einer Doppelverbindung (z. B. R7– –), 3 bei einer dreifachen, usw. Abgenommene Verbindungen werden in Klammern notiert: (E5–D7) bedeutet, daß die Verbindung zwischen E5 und D7 abgenommen wurde. Die Züge sind laufend numeriert. Weiße Züge haben ungerade, schwarze gerade Nummern.

Ferntwixt

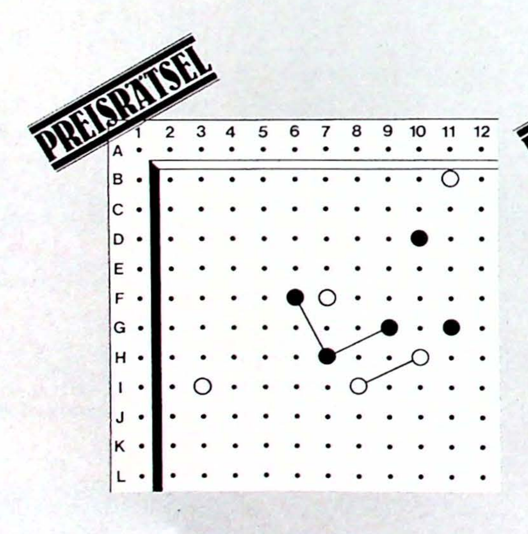
Mehrere Leser haben gefragt, ob es nicht auch möglich wäre, *Twixt* per Post zu spielen – und die Antwort ist selbstverständlich Ja. Ich habe es selbst jahrelang auf diese Weise gespielt; die Methode ist ganz einfach, und natürlich reizt mich die Idee sehr, daß vielleicht bald *SpielBox*-Leser durch *Twixt*-Partien in Kontakt kommen.

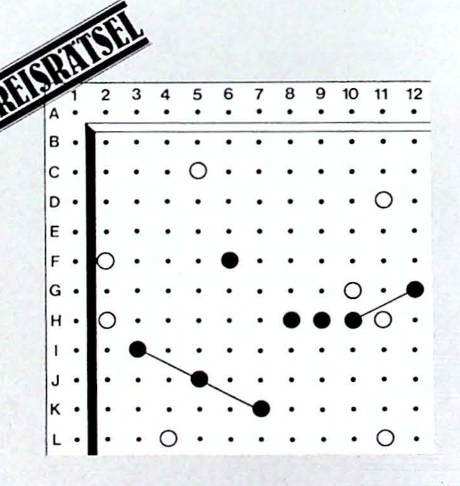
Sicher ist das einer der wesentlichsten Aspekte des Spielens überhaupt: man kommt absichtlich, freiwillig in Kontakt um eine Art rituellen Scheinkampf durchzuführen – und das nur, um ganz gewisse intensive Freuden zu genießen: Spannung, Gefahr, Überraschung, der Spaß des Ungewissen, des Unbekannten: Was wird sein nächster Zug sein?

Aber rein strategische Spiele wie *Twixt* sind nur dann wirklich sinnvoll, wenn die Spieler ungefähr gleich stark sind. Darum haben wir diesmal gleich zwei Preisaufgaben, die auch als Spielstärketests dienen sollen. Alle Leser, die an *Ferntwixt*partien interessiert sind, sollen also gemeinsam mit ihren Lösungen (möglichst ausführlich bitte) auch die folgenden Fragen beantworten:

1. Wie lange haben Sie zur Lösung jeder der beiden Preisaufgaben gebraucht?
2. Sind Sie ein regelmäßiger *Spielbox*leser – und, wenn ja, wie oft haben Sie in früheren Nummern die *Twixt*-Preisaufgaben richtig gelöst, und wie oft nicht?
3. Wie viele *Ferntwixt*partien wären Sie bereit gleichzeitig zu spielen?
4. Machen Sie bei der Kuchenregel lieber den ersten Zug oder wählen Sie lieber die Farbe? (Die Kuchenregel: „Einer der Spieler setzt die erste Figur; sein Gegner wählt dann die Farbe" – siehe auch *SpielBox* 4/82).

Bitte schicken Sie Ihre Lösungen und Antworten möglichst bald an *Vertwixt, SpielBox,* Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2. Einsendeschluß ist der 15. 9. 1983. Und natürlich werden wieder unter den Einsendern richtiger Lösungen fünf signierte Spiele verlost.





Go



Nur ein Auge

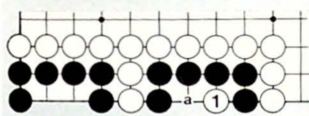


Abbildung 1

In Abb. 1 hat Schwarz nur ein Auge. Weiß kann 1 spielen und droht mit a die schwarzen Steine zu schlagen. Spielt deshalb Schwarz a und schlägt 1, kann Weiß alle schwarzen Steine schlagen, indem er wieder auf 1 setzt.

Stellungen mit nur einem Auge sind also tot.

In Abb. 1 ist 1 nur zum besseren Verständnis gesetzt worden. In den folgenden Abbildungen ist 1 absolut notwendig.

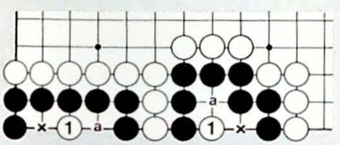


Abbildung 2

In Abb. 2 sitzen die weißen Steine genau auf dem Punkt, mit dem Schwarz zwei Augen bilden könnte. Macht Schwarz einen Zug, ist die Lage dieselbe wie in Abb. 1.

Weiß kann die Punkte × besetzen. Schlägt Schwarz diese Steine mit a, kann Weiß wieder auf 1 setzen und Abb. 1 erreichen. Also sind auch diese schwarzen Stellungen tot.

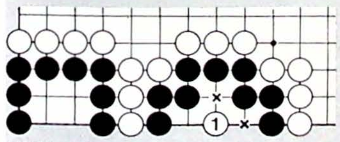


Abbildung 3

Die linke Stellung ist auch ohne einen weißen Zug tot. Macht Schwarz einen Zug, setzt Weiß so, daß die Stellung wie in Abb. 2 rechts aussieht. Rechts kann Weiß ×× setzen. Schlägt Schwarz diese drei Steine, setzt Weiß wieder auf 1 und Abb. 2 gilt.

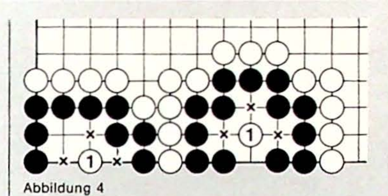


Abbildung 4

In Abb. 4 sind die Stellungen um einen weiteren Punkt vergrößert. Aber auch hier ist 1 tödlich. Durch Besetzen der Punkte × kann Abb. 3 erreicht werden. Macht Schwarz in der rechten Stellung einen Zug, ist man gleich bei Abb. 3. Links kann er das Verständnis des Weißen prüfen. Setzt er × oben, muß Weiß sofort × links setzen, um zwei Augen zu verhindern.

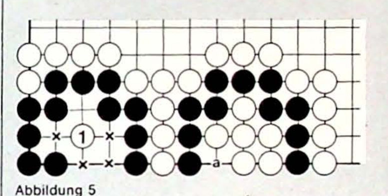


Abbildung 5

Auch bei diesem Gebiet mit sechs Punkten verhindert 1 zwei Augen. Weiß kann wieder die Punkte × besetzen und dadurch zu Abb. 5 gelangen. Die Stellung rechts zeigt, wie die linke entstanden ist. Das Schlagen von Schwarz mit a hilft nichts. In einer echten Partie muß Weiß die Punkte × nicht besetzen. Die Abbildungen sind alle weißes Gebiet. So zählt z. B. Abb. 3 links für Weiß 16 Punkte, 7 Gefangene und 9 Gebietspunkte.

Merken Sie sich die weißen Steinformationen, die aus 1 und den Punkten × entstehen. Werden solche Klumpen geschlagen, ergeben sie nur ein Auge.

Bei den folgenden Aufgaben beginnt Weiß und tötet Schwarz. Die Lösungen stehen auf Seite 60.

Abb. 3 muß erreicht werden.

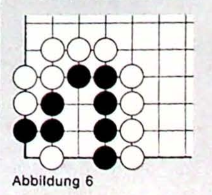
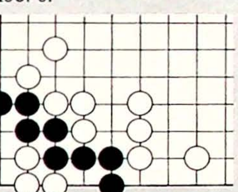


Abbildung 6

Bilden Sie einen Fünferklumpen, wie in Abb. 6.

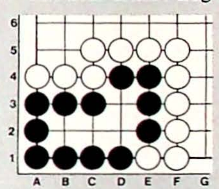


Bei den folgenden drei Preisaufgaben ist Weiß am Zug und tötet Schwarz.



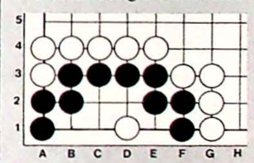
Problem 1

Mit dem dritten Zug ist Schwarz tot.



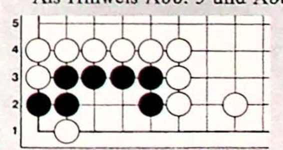
Problem 2

Die Lösung besteht aus einem Zug.



Problem 3

Als Hinweis Abb. 5 und Abb. 6



Jeder, der mindestens eine richtige Lösung bis 30. 9. 83 einschickt, nimmt an der Verlosung von drei Paketen mit wertvollen Spielebüchern teil.

Verwenden Sie bitte die vorgegebenen Koordinatenbezeichnungen.

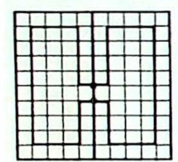
Adresse: *SpielBox*, PF 200910, 5300 Bonn 2.

Labyrinthe



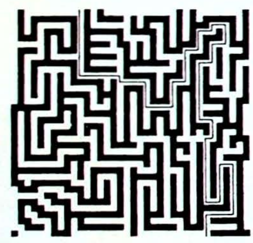


Zwei Ställe, vier Brüder
Unsere Abbildung zeigt die Lösung. Übrigens, ein Feld mit 10 x 10 Quadraten ist das kleinste, für das die Bedingungen des Rätsels zutreffen. Prüfen Sie es nach.

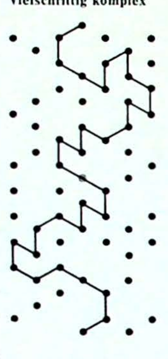


Schattenrätsel
1. Obere Reihe Mitte.
2. Mittlere Reihe rechts.
3. Untere Reihe links.

Schwarz & Weiß

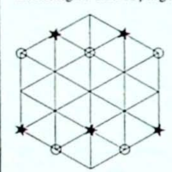


Vielschrittig komplex



Ein Schleifchen oder zwei?
Nein; es sind zwei Schleifen, die nicht miteinander verbunden sind.

Hex-a-gon
Hier die Lösung. Ansonsten gibt es nur Drehungen oder Spiegelungen. Wetten .



Spiel Quiz
1D, 2E, 3D, 4B, 5C, 6A, 7D, 8B, 9B, 10E.

Domino-Salat
Das ist die einzig mögliche Lösung:

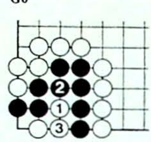
0	2	6	5	2	4	6	1
4	4	4	4	2	1	3	2
6	1	1	3	4	2	3	0
2	5	6	0	5	0	1	6
3	5	6	0	5	0	5	2
0	1	6	4	0	1	6	3
5	1	3	3	5	3	2	4

Zwillinge
2 und 11 sind identisch.

Sammlertrieb
Es gibt zwei Wege, auf dem man alle Räume betreten kann. Hier ist einer davon: F, G, C, D, B, A, E.

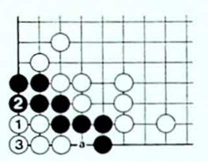
Dame
A) 22-18!, 13-17; 30-26, 17-21; 26-22, 21-25; 18-15 und schlägt zwei für einen.
B) 4-8!, 3-12; 30-26, 12-16; 26-23, 16-20; 23-19, 20-24; 15-10, usw. Weiß opfert die Dame!

Go



Nach 3 ist die Lage dieselbe wie in Abb. 3, wenn dort die Punkte × besetzt sind.

Schwarz 2 auf 3, Weiß auf 2 und schlägt sechs Steine.



Weiß muß sofort 3 setzen, sonst setzt Schwarz a und lebt, da dann 3 verboten ist (Selbstmordregel). Schlägt Schwarz mit a wird auf × gesetzt = Abb. 5.

Lösungen und Gewinner unserer Preisrätsel in Heft 2/83

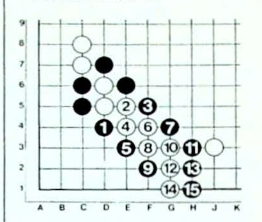
Strandgang
Die meisten Einsender haben folgende Alternative gewählt:

8	6	7	9	8	7	6	7	6	7
9	7	6	8	8	8	7	5	5	3
8	9	8	8	8	8	7	5	6	4
7	9	7	6	6	9	9	7	7	7
6	8	8	6	5	4	6	8	8	6
5	8	8	5	4	6	7	9	9	7
3	4	6	2	2	4	4	6	6	8
2	3	5	2	2	3	5	6	6	5
1	2	3	7	4	6	7	8	7	6
4	5	6	7	8	9	8	7	6	5

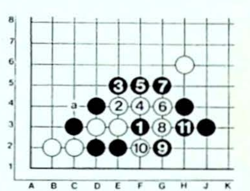
Die 10 Gewinner eines Trostpreises sind:
Thomas Klein, 6601 Heusweiler 1, Werner Grießhammer, 8520 Erlangen, Rudi Goebert, 3501 Emstal 1, Michael Maack, 2000 Hamburg 76, Josef Ohli, 8262 Altötting, Ingeborg Kruse, 2000 Hamburg 76, Hans Zajic, 8751 Kleinwallstadt, Michael Behemeier, 5810 Witten, Manfred Heidrich, 8520 Erlangen, J. Rosenkranz, 6830 Schwetzingen.

Zahlenlabyrinth
Das Backgammon-Brett hat mit 92 Punkten gewonnen:
W. Kiemann, 1000 Berlin 36.

Go
Problem 1: Schwarz fängt die beiden Steine mit ❶ und, wenn es Weiß nicht glauben will, in einer „Treppe" bis ●. Mit ● und ● geht es haarscharf am weißen Stein vorbei.



Problem 2: ❺ auf ❶ geht wegen dem weißen Stein natürlich nicht. Mit ❼ dreht sich die „Treppe" zum unteren Rand. Sollte Weiß nach ● z. B. auf a schneiden, schlägt Schwarz mit einem Zug auf ❶ die sechs weißen Steine.



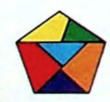
Buchstabenlösung
Problem 1
fängt
Problem 2

1) F 3	2) E 4
3) E 5	4) F 4
5) F 5	6) G 4
7) G 5	8) G 3
9) G 2	10) F 2
11) H 3	

Je einen wertvollen Go-Tisch haben gewonnen:
Dirk Seume, 6368 Bad Vilbel, Dipl.-Ing. Paul Winkler, A-8010 Graz.

Twixt
Viele Leser haben bemerkt, daß G4 der Schlüsselpunkt der Stellung ist, aber nicht, daß es falsch ist, sofort auf G4 zu ziehen, weil nach 1. G4? kommt, 2. D6--, 3. C4-, 4. G3!!, wonach Schwarz entweder E4-- oder I4 ziehen kann. Es sind in der Ausgangsstellung zwei richtige erste Züge: 1. F5- oder 1. G6-. (Eigentlich war nur 1. F5- geplant, aber einige Leser haben entdeckt, daß auch 1. G6- richtig ist.) Hier also die zwei Lösungen gegen stärkste schwarze Verteidigung:

A. 1. F5-, 2. E9--, 3. G4!!, G3!, 5. H2--, 6. E4-! (droht entweder G5-- oder D6--), 7. D4-! (Abb. A). Wenn jetzt 8. G5--, 9. F3--; und wenn 8. C3-, 9. F6- und dann entweder (F5-E7) D5-- oder (F5-E7) D7--.



Spiel Box

Impressum:
SpielBox erscheint vierteljährlich in der Courir Druck-, Werbe- und Verlags GmbH., Am Michaelshof 8, Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2, Telefon (02 28) 36 10 11-18, Telex 8 85 603.

Geschäftsführer und verantwortlich für den Inhalt: Friedhelm Merz.

Fachberatung: Reiner Müller.
Gesamtgestaltung: Konrad Boch.
Grafik: Eckhard Kaiser.

Spielbesprechungen: Walter Luc Haas (Koordination), Helge Andersen, L. U. Dikus, Dr. Synes Ernst, Edgar Forschbach, Eberhard von Staden, Joseph Weigand, Knut-Michael Wolf (Besser spielen).

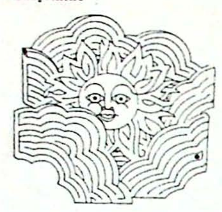
Produktion: Helmut Morell.

Anzeigenleitung: Knut Schumann; Vertriebs- u. Werbeleitung: Jürgen E. Herms; Vertriebsverwaltung: Rolf Lücke; Werbung: Hermann Brungs.
Vertrieb: (Grosso- und Bahnhofsbuchhandel): Saarbach, 5000 Köln 1.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos und Zeichnungen wird keine Gewähr übernommen.
Für alle Preisausschreiben und Wettbewerbe in der *SpielBox* wird der Rechtsweg ausgeschlossen.

Bezugspreise: Einzelheft DM 7,–; im Jahresabonnement Inland DM 22,40 einschl. 7 % MWSt. und Zustellgebühren; Ausland DM 20,93 zuzüglich Porto DM 6,–, Luftpostgebühr wird gesondert berechnet; Abbestellungen müssen 6 Wochen vor Ablauf des berechneten Bezugszeitraumes erfolgen.
Anzeigenpreisliste: Nr. 2 vom 1. 1. 1983.
Druck: Courir-Druck, 5300 Bonn 2.
Druckauflage III. Quartal 1983: 40 000.
ISSN 0721-6777
Vkz Z 1356 F

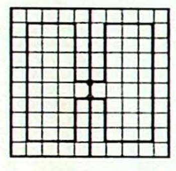
Die nächste SpielBox erscheint am 2. November 1983

Labyrinthe



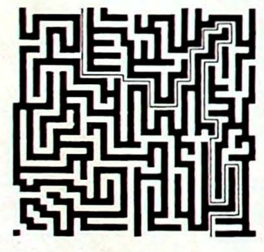


Zwei Ställe, vier Brüder
Unsere Abbildung zeigt die Lösung. Übrigens, ein Feld mit 10 x 10 Quadraten ist das kleinste, für das die Bedingungen des Rätsels zutreffen. Prüfen Sie es nach.



Schattenrätsel
1. Obere Reihe Mitte.
2. Mittlere Reihe rechts.
3. Untere Reihe links.

Schwarz & Weiß



ACHTUNG!

Wichtige Ergänzung zur Seite 60!

Bei der Herstellung der SpielBox sind in der Druckerei die Lösungswege der Labyrinthe ganz oder teilweise „verlorengegangen". – Hier sind sie:



Haben Sie es gemerkt?

Auflösung zu Seite 41 (Vorteil Nr. 6): Die Spielertage in Essen finden natürlich vom 14.–16. 10. 1983 statt. Am 12., 13. und 14. 10. sind wir in Frankfurt auf der Internationalen Buchmesse, Halle 8[E] Q 111.



Geschäftsführer und verantwortlich für den Inhalt: Friedhelm Merz.

Fachberatung: Reiner Müller.
Gesamtgestaltung: Konrad Boch.
Grafik: Eckhard Kaiser.

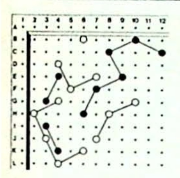
Spielbesprechungen: Walter Luc Haas (Koordination), Helge Andersen, L. U. Dikus, Dr. Synes Ernst, Edgar Forschbach, Eberhard von Staden, Joseph Weigand, Knut-Michael Wolf (Besser spielen).

Produktion: Helmut Morell.

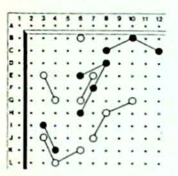
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos und Zeichnungen wird keine Gewähr übernommen.
Für alle Preisausschreiben und Wettbewerbe in der *SpielBox* wird der Rechtsweg ausgeschlossen.

6 Wochen vor Ablauf des berechneten Bezugszeitraumes erfolgen.
Anzeigenpreisliste: Nr. 2 vom 1. 1. 1983.
Druck: Courir-Druck, 5300 Bonn 2.
Druckauflage III. Quartal 1983: 40 000.
ISSN 0721–6777
Vkz Z 1356 F

Die nächste SpielBox erscheint am 2. November 1983



B. 1. G6-!, 2. D8--! (viel stärker als E9-- und auch besser als F5-), 3. G4!! (hier der einzige Gewinnzug für Weiß!), 4. E6-, 5. E3- (Abb. B), und Schwarz ist hilflos. Falsch wäre aber 5. C4- gewesen, wegen 6. G3!.



Nur ein Einsender hat die Lösung ganz richtig! Die restlichen Preisträger haben wir unter denen ausgelost, die am weitesten auf dem richtigen Weg vorangekommen sind.
Je ein handsigniertes Spiel von Alexander Randolph haben gewonnen: Klaus Gröhnke, 4650 Gelsenkirchen, Eva Snyders, 5000 Köln 91, Ulrike Schiefer, 5000 Köln 80, Dieter Materne, 3051 Hohnhorst, Rainer Balandies, 2810 Verden.

Pfadfinder
Die höchste Summe, die erreicht wurde, liegt bei 299 Punkten.

Einzelwertungen unserer Spielbesprechungen

Verpackung

	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	von Staden	Weigand
Fuzzi	4	4	4	4	4	5	4
Kuli	5	5	4	4	4	4	4
Magic 7	5	4	4	3	4	3	4
Risiko	6	6	5	6	6	5	5
Stoppt	5	5	5	5	6	5	5
Transfer	4	3	3	3	3	4	3
VIP	3	4	4	4	4	3	3

Regeln

	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	von Staden	Weigand
Fuzzi	3	3	4	3	3	4	3
Kuli	5	4	3	4	4	4	5
Magic 7	5	5	5	4	4	4	5
Risiko	5	6	5	5	5	5	5
Stoppt	5	5	5	5	5	4	4
Transfer	6	6	6	5	5	5	6
VIP	3	3	2	2	3	3	3

Material

	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	von Staden	Weigand
Fuzzi	6	5	5	5	5	5	5
Kuli	5	5	4	5	6	5	6
Magic 7	5	5	3	4	5	4	4
Risiko	6	6	6	6	5	5	6
Stoppt	4	4	5	4	4	4	4
Transfer	5	5	6	5	6	4	5
VIP	4	4	4	5	4	4	5

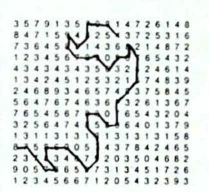
Idee

	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	von Staden	Weigand
Fuzzi	6	6	6	5	5	5	5
Kuli	3	4	4	3	3	3	4
Magic 7	5	5	5	5	4	5	5
Risiko	6	6	5	5	6	6	5
Stoppt	4	5	4	5	4	5	4
Transfer	5	5	4	4	4	4	5
VIP	3	5	3	5	3	5	5

Gesamturteil

	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	von Staden	Weigand
Fuzzi	6	6	5	5	5	5	5
Kuli	4	3	3	3	4	3	4
Magic 7	5	5	4	5	4	4	5
Risiko	6	6	5	6	6	6	5
Stoppt	4	5	4	5	4	5	4
Transfer	5	5	4	4	4	4	6
VIP	3	4	3	4	3	4	5

Die Spielbesprechungen werden von sieben anerkannten Spielekritikern und -autoren vorgenommen. Dabei wertet jeder Kritiker alle sieben in diesem *SpielBox*-Heft besprochenen Spiele. Da der Abdruck der Einzelbewertungen zu jedem Spiel den Besprechungsteil unnötig belasten würde, drucken wir diese Einzelwertungen hier ab. Es fasziniert, die Unterschiedlichkeit, aber in den meisten Fällen auch die Gleichartigkeit der Urteile zu erkennen.



Die drei Spielepakete haben gewonnen: Ute Velcovsky, 4150 Krefeld, Johannes Schneider, 3550 Marburg, Karl-Ludwig Schloer, 5300 Bonn 2.

Mühle

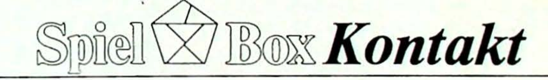
	Weiß	Schwarz
1)	9–13	8–9
2)	7–8	3–2
3)	15–3	

Schwarz kann nicht mehr ziehen und hat verloren.
Oder

1)	9–13	3–2
2)	15–3	8–9
3)	7–8	

Je ein Mensch ärgere dich nicht erhalten: Frank Metje, 8000 München 71, H. Germer, 8752 Kleinostheim, Udo Lauer, 6680 Haus Furpach.

Dame
Schwarz hat den falschen Zug gewählt. Weiß kontert mit einer hervorragenden Dreier-Kombination:
W 19–16!; S 12–19, W 21–17; S 13–22, W 25–11; S 7–16, W 24–6; S 1–10, W 26–12.
Weiß hat eine gute Ausgangsposition erkämpft – mit sechs zu fünf Steinen.
Je ein Spielepaket im Wert von DM 100,– haben gewonnen: Ulrike Meyer, 1000 Berlin 44, Gerd Breuer, 5202 Hennef 1, Udo Denecke, 4709 Berk.-Rünthe.



SpielBox-Kontakt: Markt der Möglichkeiten für SpielBox-Leser. Wenn Sie ein bestimmtes Spiel suchen ... oder Regeln verlegt haben ... oder ...

So wird's gemacht: Schreiben Sie den Text (am besten mit Schreibmaschine). Errechnen Sie den Preis: Schicken Sie Blatt, Coupon, Scheck (oder Beleg) an uns. Die Anzeige erscheint zum nächstmöglichen Termin.

Preise: 1 mm Höhe kostet DM 1,– (incl. MWSt.). Gewerbliche Anzeigen pro mm DM 1,50. 1 Zeile (ca. 32 Anschläge/Buchstaben) ist ca. 2,2 mm hoch. Überschrift: 5 mm. Randlinien: 4 mm berechnet. Chiffre-Gebühr: DM 6,78 (incl. MWSt.). Bei Chiffre-Anzeigen wird die Verlagsanschrift mitberechnet.

Coupon

Bitte veröffentlichen Sie beiliegende Privatanzeige

_______________ mm hoch (x DM 1,–) zum Preis von DM _______________

zuzüglich Chiffre-Gebühr von DM (incl. MWSt.) _______________

Gesamtpreis DM _______________

Dieser Betrag liegt als Verrechnungsscheck bei. ☐

Oder auf Ihr Postscheckkonto Köln 9 27 00-509, BLZ 370 100 50 ☐

Name _______________

Anschrift _______________

Unterschrift _______________

Bitte schicken Sie den Coupon und den Text an: Courir, Am Michaelshof 8, 5300 Bonn 2.


Euro-Advertising
Roth-Händle
bringt Würze unter die Gäste.
Roth-Händle
Roth-Händle
Cigaretten Tabak
20 Cigaretten
Eingetragenes Warenzeichen
Cigaretten
20 Zigaretten 3,70 DM
20 STÜCK 3,70
Roth-Händle. Unnachahmlich im Geschmack. (Ob mit oder ohne Filter.)
Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette enthält: Roth-Händle 1,3 mg Nikotin und 21 mg Kondensat (Teer), mit Filter 0,7 mg N und 12 mg K (Durchschnittswerte nach DIN).

Der KAUFHOF zeigt tolle Hobby-Ideen!

Lassen Sie Ihrer Schaffensfreude und Kreativität doch mal freien Lauf. Mit dem Seiden-Mal-Set und dem Gieß-Mal-Set machen wir es Ihnen leicht, Schönes herzustellen, mit dem Sie sich und anderen Freude machen können.



Seiden-Mal-Set.
Viele Möglichkeiten bietet Ihnen dieses vollständige Set. Ob zarte Tücher und Schals, stimmungsvolle Lampenschirme oder attraktive Wandbilder aus duftig-leichtem Seidenstoff, Ihrer Phantasie sind keine Grenzen gesetzt.

Gieß- und Mal-Set „Unsere kleine Stadt“.
Im Set enthalten sind Formen, Gießmasse und viele Farben. In die beigefügten Formen schöner alter Häuserfassaden füllen Sie etwas Gießmasse. Nach dem Trocknen bemalen und gestalten Sie die Fassaden nach Ihren Vorstellungen.

Wir liefern verpackungs- und versandkostenfrei in der Bundesrepublik einschließl. Berlin (West)! Sie zahlen lediglich die Zustell- und Rücküberweisungsgebühr (bzw. das ortsübliche Rollgeld bei schweren/sperrigen Artikeln).

Bestell-Service rund um die Uhr.

Wählen Sie Telefon (0 22 34) 5 60 66
Frechen bei Köln
(ab 18 Uhr verbilligter Tarif).

Oder Postkarte an
KAUFHOF AG
phon/Kart Service 54
Postfach 10 12 27
5000 Köln 1.

Bestellen Sie noch heute oder besuchen Sie eine der 87 KAUFHOF-Filialen. Bildschirmtext-Teilnehmer wählen 51 58.

An Kaufhof phon/Kart Service Abt. 54, Postfach 10 12 27, 5000 Köln 1, Tel. (0 22 34) 5 60 66

BESTELLSCHEIN

Ich bestelle:

Rückgaberecht innerhalb von 14 Tagen

Artikel	Best.-Nr.	Preis	Anzahl	Gesamtpreis
Gieß- und Mal-Set „Unsere kleine Stadt“	6439	**29,95**		
Seiden-Mal-Set	6440	**27,95**		

Bitte in Blockschrift ausfüllen:

Name/Vorname

Straße/Haus-Nr.

54

Postleitzahl/Ort

Auf 60-Pf-Postkarte kleben oder per Brief (80 Pf Porto)

Nachnahme ☐ V-Scheck anbei ☐

ARMAGEDDON

von Franz Schröpf

Armageddon ist ein deutsches Simulationsspiel. Simulationsspiele sind sehr komplexe Spiele. Simulation heißt im Grunde „Vorspielen von Eigenschaften und Prozessen, um Systeme abzubilden". In Simulationsspielen wird versucht, bestimmte Prozesse nachzuvollziehen. Simulationsspiele haben zur Zeit überwiegend kriegerische Auseinandersetzungen, Konflikte zum Thema. In solchen Fällen spricht man auch von „Conflict-Simulations" (Cosims).

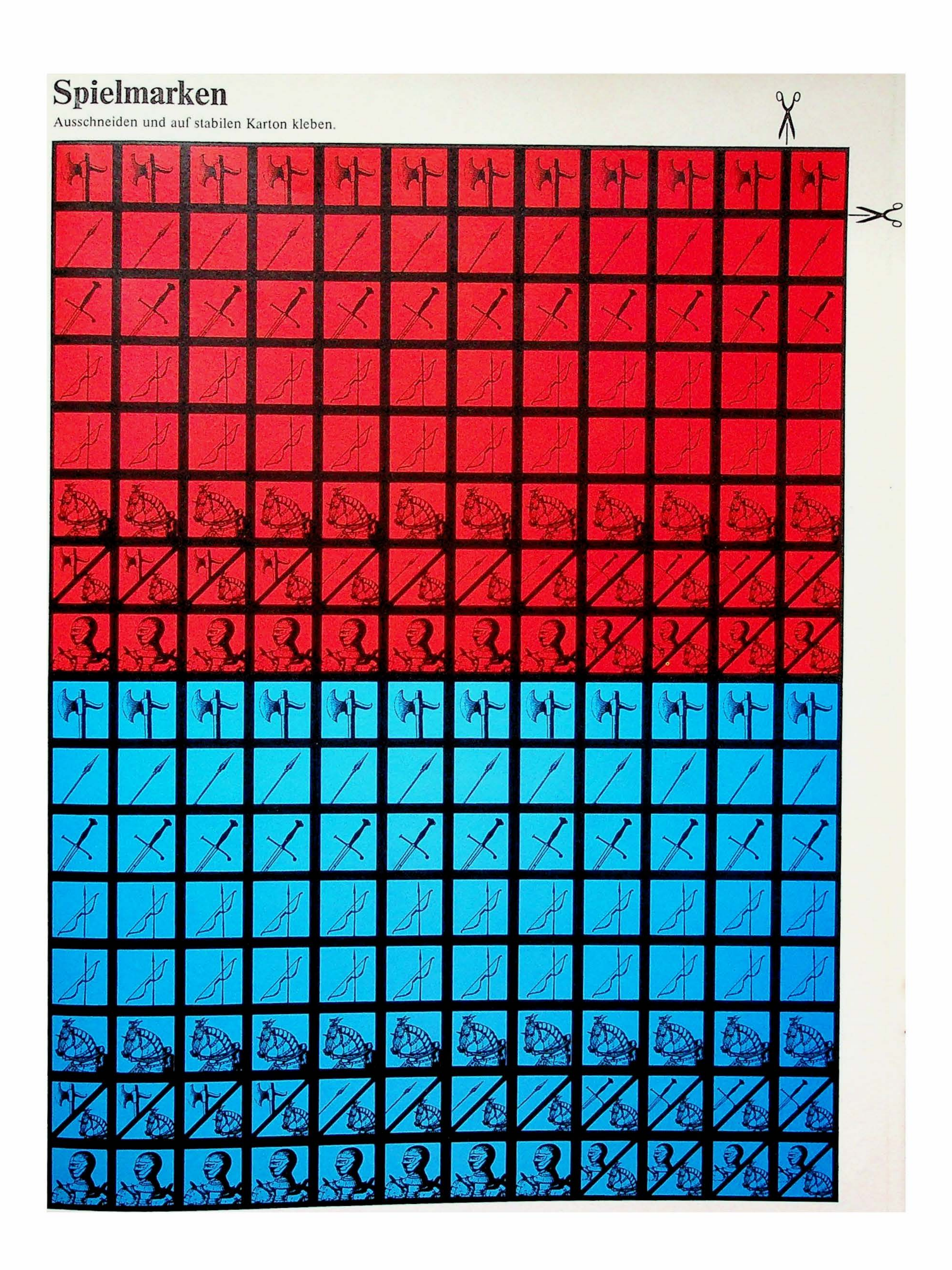
Das Simulationsspiel *Armageddon,* das in den fünfziger Jahren entstanden ist, simuliert in seiner umfangreichsten und kompliziertesten Form den Geschichtsablauf der Fantasywelt „Magira"; die erforderlichen Spielregeln haben einen Umfang von ca. 130 Seiten. Franz Schröpf entwickelte für die SpielBox das hier vorliegende, sehr vereinfachte Scenario, das sich im wesentlichen auf die Simulation von Kämpfen zwischen zwei feindlichen Heeren beschränkt. Wir haben diese einfache Variante gewählt, um eine faszinierende Spielform all denen zugänglich zu machen, die bereit sind, sich mit Simulationsspielen eingehender zu befassen.

Weitere Informationen zu *Armageddon* erhält man vom Ersten Deutschen Fantasy-Club eV, Postfach 1371, 8390 Passau.



Spielmarken

Ausschneiden und auf stabilen Karton kleben.



ARMAGEDDON

Einführung

Wir befinden uns auf der Fantasy-Welt „Magira". In einer der Provinzen ist zwischen zwei benachbarten Fürsten ein Streit entbrannt: Um eine Festung, die zwischen den Burgen der Fürsten liegt.

In diesem Spiel übernimmt jeder der beiden Spieler die Rolle eines Fürsten.

Ziel des Spiels ist es, die Festung in der Mitte des Spielplans zu erobern; und, nach Möglichkeit, auch die Burg des Gegners.

Jede Spielmarke stellt eine Einheit dar, die jeweils 10 Mann umfaßt. Ein Spielplanfeld entspricht etwa 50 Meter und eine Spielrunde etwa 15 Minuten.

Beide Spieler kommen abwechselnd an die Reihe: Der erste Spieler bewegt zuerst seine Einheiten und führt dann seine Kämpfe durch. Dann folgt der zweite Spieler, der auch zuerst seine Einheiten bewegt und dann erst kämpft.

Eine Runde ist vorbei, wenn jeder Spieler einmal an der Reihe war.

Ausstattung des Spiels

Zum Spiel gehören:
1 Spielplan mit 3 Geländearten (Abb. 1):
- Tiefland (Hellgrün),
- Wald (Dunkelgrün),
- Hochland (Braun).

Ferner gibt es:
- Flüsse (Blau),
- Befestigungen (Schwarz).

Der Spielplan ist in Sechseckfelder unterteilt, die als Maßstab für die Bewegung der Einheiten gelten.
192 Spielmarken.
Im Einführungsspiel werden nur die folgenden Spielmarken verwendet (Abb. 2):
- Axtschwinger,
- Lanzenträger,
- Schwertkämpfer.

Bei den Varianten können dazu kommen:
- Bogenschützen,
- Pferde (ohne Reiter),
- Reiter (verschiedene Waffen),
- Recken.

Z[illegible] [illegible] zwei normale

Vorbereitung des Spiels

Zuerst beschreiben wir das Einführungsspiel; an die schwierigeren Varianten sollte man sich erst wagen, wenn man die Regeln des Einführungsspiels beherrscht.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden Spielmarken. Im Einführungsspiel werden nur die Axtschwinger, die Lanzenträger und die Schwertkämpfer eingesetzt.

Jeder Spieler übernimmt eine der Burgen und stellt seine Einheiten innerhalb der Festungsmauern auf. Zunächst stellt jeder Spieler sein Heer zusammen. Ein Heer besteht aus 12 Einheiten (12 Spielmarken). Dieses Heer kann aus den drei zur Verfügung stehenden Waffengattungen beliebig zusammengestellt werden. Auf einem Spielplansechseck können mehrere Einheiten gleichzeitig stehen; aufeinander gestapelt. Für jede Geländeart gibt es Stapelgrenzen (maximale Anzahl an Einheiten, die auf einem Feld stehen dürfen):
- Tiefland-Sechseck: max. 4 Einh. (Abb. 3),
- Hochland-Sechseck: max. 4 Einh.,
- Waldsechseck: max. 3 Einheiten.

Wichtig: Eigene Einheiten und Einheiten des Gegners können zusammen auf einem Sechseck stehen.

Der Spielablauf

Ein Startspieler wird ermittelt. Das Spiel läuft in Runden ab:
1. Runde:
Spieler A bewegt seine Einheiten,
Spieler A führt seine Kämpfe durch,
Spieler B bewegt seine Einheiten,
Spieler B führt seine Kämpfe durch.

In jeder zweiten Runde erhält jeder Spieler neue Einheiten.

Das Ziel des Spieles besteht aus drei Teilzielen:
a) Eroberung der Befestigung in der Mitte der Spielplans,
b) [illegible] der [illegible] des Geg-

Bewegung der Einheiten

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, bewegt zunächst seine Einheiten. Er hat dabei die Wahl, alle, einige oder keine seiner Einheiten zu bewegen. Der Spieler kann, wenn er will, auch alle Einheiten unverändert stehen lassen.

Jede Einheit verfügt (in jeder Runde neu) über Bewegungspunkte (BP), die durch die Bewegung verbraucht werden.

Alle Fußtruppen verfügen über die gleiche Anzahl von Bewegungspunkten pro Runde:
- Axtschwinger: 2 BP,
- Lanzenträger: 2 BP,
- Schwertkämpfer: 2 BP.

Der Verbrauch der Bewegungspunkte ist unterschiedlich und hängt von dem Gelände ab (Abb. 4 a, 4 b, 4 c, 4 d):
- Die Bewegung einer Einheit von einem Feld zu einem benachbarten Feld gleicher Geländebeschaffenheit kostet einen Bewegungspunkt.
- Die Überschreitung der Geländegrenze Hochland/Tiefland bzw. Hochland/Wald kostet einen Bewegungspunkt zusätzlich (gilt für beide Richtungen).
- Die Überquerung eines Flusses oder einer Befestigungsmauer kostet einen BP zusätzlich.
- Treffen zwei solcher Grenzen zusammen (z.B. Hochland/Tiefland und Befestigungsmauer), so sind diese Grenzen des Sechseckfeldes unpassierbar.

Ansonsten kann ein Spieler seine Einheiten beliebig bewegen. Die Richtung kann während des Zuges geändert werden.

Eine Einheit muß die ihr zustehenden Bewegungspunkte pro Runde nicht alle verbrauchen. Nicht verbrauchte Bewegungspunkte können nicht auf andere Einheiten übertragen werden.

Hat ein Spieler die Bewegungen seiner Einheiten abgeschlossen, dann folgen jetzt die Kämpfe.

Die Kämpfe

Nach Abschluß der Bewegungsphase finden die Kämpfe statt. Das heißt, der Spieler, der an der Reihe ist, kann mit seinen

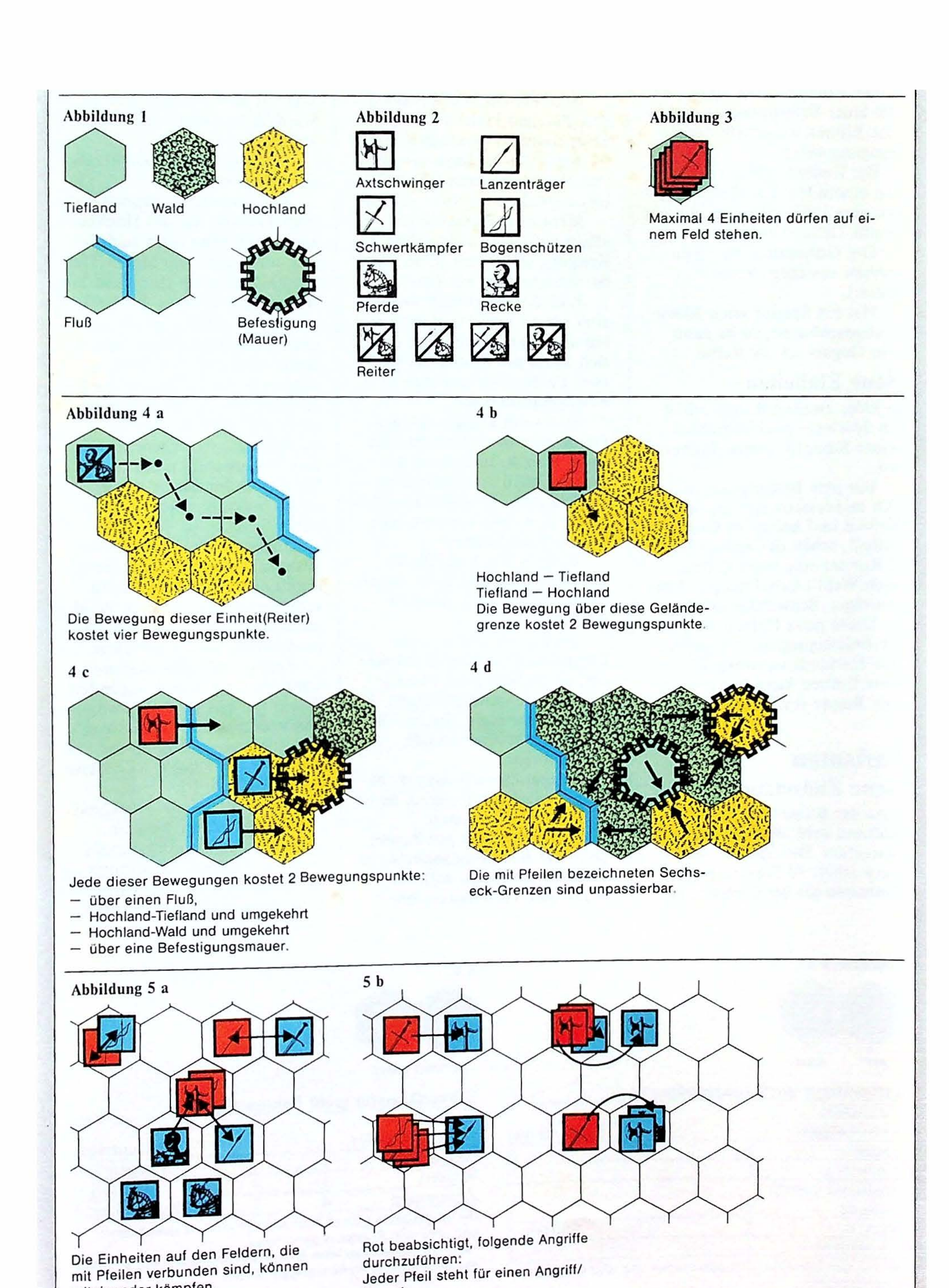


Abbildung 1
Tiefland
Wald
Hochland
Fluß
Befestigung (Mauer)
Abbildung 2
Axtschwinger
Lanzenträger
Schwertkämpfer
Bogenschützen
Pferde
Recke
Reiter
Abbildung 3
Maximal 4 Einheiten dürfen auf einem Feld stehen.
Abbildung 4 a
Die Bewegung dieser Einheit(Reiter) kostet vier Bewegungspunkte.
4 b
Hochland — Tiefland
Tiefland — Hochland
Die Bewegung über diese Geländegrenze kostet 2 Bewegungspunkte.
4 c
Jede dieser Bewegungen kostet 2 Bewegungspunkte:
– über einen Fluß,
– Hochland-Tiefland und umgekehrt
– Hochland-Wald und umgekehrt
– über eine Befestigungsmauer.
4 d
Die mit Pfeilen bezeichneten Sechseck-Grenzen sind unpassierbar.
Abbildung 5 a
Die Einheiten auf den Feldern, die mit Pfeilen verbunden sind, können miteinander kämpfen.
5 b
Rot beabsichtigt, folgende Angriffe durchzuführen:
Jeder Pfeil steht für einen Angriff/Kampf.

dern stehen (Abb. 5a, 5b). Jede Einheit kann in jeder Runde nur einmal angreifen – und nur eine gegnerische Einheit.

Bei mehreren Angriffen ist es aber möglich, daß Einheiten mehrfach angegriffen werden.

Ein Angriff wird wie folgt durchgeführt:

- Der Angreifer bestimmt, welche seiner Einheiten welche Einheit des Gegners angreift.
- Der Angreifer würfelt mit einem Würfel.
- Der Verteidiger würfelt mit einem Würfel.
- Zu den gewürfelten Augenzahlen werden die jeweiligen Gutpunkte (Erläuterung folgt) addiert, dann werden die Summen verglichen.
- Eventuell geschlagene Einheiten werden vom Spielplan entfernt.

Das Ergebnis eines Angriffs wird wie folgt ermittelt:

Angreifer: Gewürfelte Augenzahl plus Gutpunkte.

Verteidiger: Gewürfelte Augenzahl plus Gutpunkte.

a) Die Einheit des Gegners (egal ob Angreifer oder Verteidiger) ist geschlagen, wenn die beiden folgenden Bedingungen zusammen erfüllt sind:

- Die Gesamtzahl (Würfelaugen + Gutpunkte) des Spielers muß größer sein als die des Gegners.
- Der Spieler muß mindestens eine 4 gewürfelt haben.

Eine geschlagene Einheit wird sofort vom Spielfeld genommen.

b) Würfeln beide Spieler weniger als eine 4 oder erreichen beide Spieler die gleiche Gesamtzahl, so hat der Angriff keine Auswirkungen; beide Einheiten verbleiben an ihrem Platz.

Der Spieler, der an der Reihe ist, führt auf diese Weise nacheinander seine Kämpfe durch.

Es ist dem Spieler freigestellt, ob er seine Einheiten kämpfen lassen will oder nicht.

Über Flüsse hinweg sind solche Kämpfe (Nahkämpfe) nicht möglich; auch nicht über unpassierbare Sechseckgrenzen hinweg.

Gutpunkte erhält man wie folgt (Abb. 6 a, 6 b):

- Der Angreifer erhält immer 1 Gutpunkt (GP).
- Der Axtschwinger erhält 1 GP, wenn sein Gegner ein Lanzenträger ist.
- Der Lanzenträger erhält 1 GP, wenn sein Gegner ein Schwertkämpfer ist.

stellt sie um die Befestigung in der Mitte des Spielplans auf. Seine Aufgabe besteht darin, die Einheiten des Gegners aus dessen Burg zu vertreiben. Zur Erledigung dieser Aufgabe kann eine bestimmte Rundenzahl vorgegeben werden.

Verlängerung der Spieldauer

Soll die Dauer eines Spieles ausgedehnt werden, so können die Spieler auch mit je zwei (oder mehr) Heeren beginnen; ein Heer besteht aus 12 Einheiten.

Zusatzregeln für Fortgeschrittene

Recken

Zwei der 12 Einheiten eines Heeres werden durch Recken ersetzt. Recken tragen eine schützende Rüstung und erhalten im Kampf immer zwei Gutpunkte zusätzlich. Wird eine Reckeneinheit von normalen Kriegern besiegt, so wird die siegreiche Einheit selbst in eine Reckeneinheit umgewandelt (die Spielmarke wird ausgetauscht).

Unterstützung

Haben zwei Einheiten eines Spielers einen gemeinsamen Gegner in ihrer Nachbarschaft, so können sie diesen Gegner gemeinsam angreifen: Eine Einheit greift an, die zweite Einheit unterstützt diesen Angriff. Die unterstützende Einheit verzichtet auf einen eigenen Angriff, übergibt dafür die eigenen Gutpunkte an die angreifende (unterstützte) Einheit. Die unterstützte Einheit greift also mit den eigenen Gutpunkten und mit den Gutpunkten der unterstützenden Einheit an. Wird die angreifende – unterstützte – Einheit geschlagen, so muß nur diese vom Feld genommen werden. Die unterstützende Einheit bleibt erhalten.

Eine Einheit kann in einer Runde nur einmal unterstützen oder nur einmal unterstützt werden.

Wird eine Reckeneinheit mit Hilfe von Unterstützung geschlagen, so wird nur die unterstützte Einheit umgewandelt.

Eine Reckeneinheit kann nur andere Recken unterstützen, nicht aber normale Krieger. Krieger können aber auch Recken unterstützen.

Pferde und Reiter

höchstens zwei Felder weit ziehen (auch, wenn die Bewegung nur teilweise im Wald stattfindet).

Reiter können zusätzlich eine Pferdeeinheit am Zügel führen, dürfen dann aber maximal drei Felder weit ziehen.

Hochland/Tieflandgrenzen, Flüsse und Befestigungsmauern können nur abgesessen überwunden werden.

In Kämpfen erhalten Reiter immer einen Gutpunkt zusätzlich.

Auf Pferde des Gegners darf nur aufgesessen werden, wenn sich auf diesem Feld keine Krieger des Gegners befinden.

Wird ein Reiter im Kampf geschlagen, so ist nur die Kriegereinheit geschlagen.

Es können aber auch Pferdeeinheiten angegriffen und geschlagen werden; eine Pferdeeinheit ist geschlagen, wenn der Angreifer mindestens eine 4 würfelt. Pferdeeinheiten verteidigen sich nicht.

Bogenschützen

Ein aus 12 Einheiten bestehendes Heer kann, neben den zwei Reckeneinheiten, eine beliebige Anzahl an Bogenschützen-Einheiten enthalten (maximal 10).

Eine Einheit Bogenschützen hat zwei Kampfmöglichkeiten: Den Nahkampf wie normale Krieger auch, und den Kampf mit dem Bogen über größere Entfernungen.

Bogenschützen können in einer Runde nur eine Kampfart wählen.

Gegen feindliche Einheiten auf dem gleichen oder benachbarten Feld können Bogenschützen nur im Nahkampf vorgehen. Bogenschützen erhalten bei einem Angriff im Nahkampf keinen Gutpunkt.

Bogenschützen können aber auch gegnerische Einheiten angreifen, die zwei oder drei Felder weit entfernt stehen.

Ist die angegriffene Einheit zwei Felder weit entfernt, so muß die angreifende Bogenschützeneinheit mindestens eine 5 würfeln, um sie zu schlagen. Ist die Einheit des Gegners drei Felder weit entfernt, muß eine 6 gewürfelt werden.

Eine Einheit, die aus der Ferne angegriffen wird, kann sich dagegen nicht verteidigen (darf nicht würfeln). Auch Gutpunkte spielen keine Rolle.

Bogenschützen können Recken nur im Nahkampf angreifen.

Schwertkämpfer ist.
– Der Schwertkämpfer erhält 1 GP, wenn sein Gegner ein Axtschwinger ist.
– Die Einheit erhält 1 GP, die von einer Befestigung aus gegen eine Einheit außerhalb der Befestigung kämpft.
– Die Einheit erhält 1 GP, die von einem Hochlandfeld aus gegen eine Einheit kämpft, die auf einem Tieflandfeld steht.

Die Gutpunkte, die einer Einheit zustehen, werden addiert.

Hat ein Spieler seine Kämpfe abgeschlossen, so ist dann sein Gegner an der Reihe.

Neue Einheiten

In jeder zweiten Runde erhält ein Spieler – nach Abschluß seiner Kämpfe – neue Einheiten.

Für jede Befestigung, in der sich mindestens eine eigene Einheit und keine des Gegners aufhält, erhält der Spieler (jede 2. Runde) eine neue Einheit nach Wahl (Axtschwinger, Lanzenträger, Schwertkämpfer).

Diese neue Einheit wird in die Befestigung gesetzt, der sie ihre Herkunft verdankt. Die neue Einheit kann in der nächsten Runde ins Spiel eingreifen.

Varianten

Neue Zielsetzung

Eine der Burgen am Spielfeldrand wird als nicht existent betrachtet. Der Spieler ohne Burg erhält 50 Prozent mehr Einheiten als der Gegner und

Pferde und Reiter

Wir unterscheiden Pferde (ohne Reiter) und Reiter (Pferde mit aufgesessenen Kriegern).

Eine Pferdeeinheit benötigt den gleichen Platz wie eine Kriegereinheit (Stapelgrenze).

Jeder Spieler kann pro Heer vier Pferdeeinheiten (ohne Reiter) zusätzlich ins Spiel bringen.

Steht eine Pferdeeinheit allein auf einem Feld (ohne Krieger), so können diese Pferde nicht bewegt werden.

Eine Kriegereinheit kann aber bis zu zwei Pferdeeinheiten am Zügel führen und darf sich dabei pro Runde bis zu zwei Felder weit bewegen (2 Bewegungspunkte).

Erst wenn Krieger auf die Pferde aufsitzen, entsteht eine Reitereinheit. In diesem Augenblick wird die Spielmarke ausgetauscht. Eine Reitereinheit belegt den Platz von zwei Einheiten (Stapelgrenze).

Wenn Krieger auf Pferde aufsitzen wollen, müssen beide Einheiten auf dem gleichen Feld stehen.

Krieger können in einer Runde aufsitzen und davonreiten; sie können auch in einer Runde reiten und absteigen. Sie können aber nicht alle drei Bewegungen in einer Runde durchführen.

Krieger können auch nicht zuerst selbst marschieren, dann aufsitzen und losreiten.

Reiter verfügen pro Runde über vier Bewegungspunkte (im Tiefland, im Hochland); im Wald kann eine Reitereinheit

ken nur im Nahkampf angreifen.

Im Fernkampf von Bogenschützen ist keine Unterstützung möglich. Bogenschützen können auch nicht reiten; sie können aber Pferde am Zügel führen.

Hochland und Wald behindern Bogenschützen:

Bogenschützen können zwar vom Tiefland auf das Hochland hinauf schießen (und auch herab); nicht aber von einem Tieflandfeld über ein Hochland hinweg auf ein anderes Tiefland.

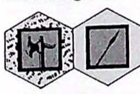
Um zu prüfen, ob ein solches Geländehindernis besteht, denkt man sich eine Verbindung von der Feldmitte des Bogenschützen zu der Feldmitte des Ziels; wird die Verbindungslinie unterbrochen, so ist kein Bogenschuß möglich. Wird die Verbindungslinie nur gestreift, so ist der Angriff möglich.

Bogenschützen können im Wald und durch Waldfelder hindurch nicht schießen. Bogenschützen können aber in Waldrandfelder hinein und aus Waldrandfeldern heraus schießen.

Fernangriffe von Bogenschützen sind in den folgenden Fällen nur aus einer Entfernung von maximal zwei Feldern möglich; die angegriffene Einheit ist nur dann geschlagen, wenn eine 6 gewürfelt wird:
– Vom Tiefland auf Hochland.
– In den Waldrand hinein.
– In eine Befestigung hinein.

Vom Tiefland aus kann in eine Befestigung auf dem Hochland nicht geschossen werden.

Abbildung 6 a



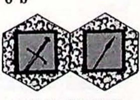
Axt Lanze

Axtschwinger greift Lanzenträger an

Gutpunkte	Axtschwinger	Lanzenträger
Angreifer	1	–
A gegen L	1	–
Hochland gegen Tiefland	1	–
Würfelt	4	Würfelt 5
Zusammen	7	5

Die Lanzenträgereinheit ist geschlagen und wird vom Spielplan genommen.

6 b



Schwert Lanze

Schwertkämpfer greift Lanzenträger an

Gutpunkte	Schwertkämpfer	Lanzenträger
Angreifer	1	S gegen L 1
Würfelt	3	Würfelt 5
Zusammen	4	Zusammen 6

Die angreifende Einheit (Schwertkämpfer) ist geschlagen und wird vom Spielplan genommen.
Hätte der Verteidiger eine 3 oder weniger gewürfelt, so hätte der Angriff keine Auswirkungen gehabt.